

B

1.1 Titre : *IL N'EST DE PIRE AVEUGLE QUE CELUI QUI NE VEUT PAS VOIR*

Ce titre pourrait être paraphrasé par le proverbe de Saint Exupéry : *l'essentiel est invisible pour les yeux* ou faire penser de *la lettre volée* d'Edgar Poe. Ainsi le décor de la chasse est planté : les solutions des énigmes seront étrangement sous nos yeux mais difficiles à trouver.

1.2 Texte :

*1 = 530
3 = 470
5 = 600
7 = 420
9 = 650*

Max a donné trois informations capitales pour décrypter la B :

- « La B donne l'ordre des énigmes et rien d'autres »
- « Les têtes de chouettes n'ont pas d'autres utilités que d'aider au classement des énigmes, idem pour les numéros »
- « La B peut ensuite aller à la poubelle »

La grande majorité des chercheurs sont unanimes sur l'ordre des énigmes du jeu :

530 - 780 - 470 - 580 - 600 - 500 - 420 - 560 - 650 - 520

1.3 Visuel :

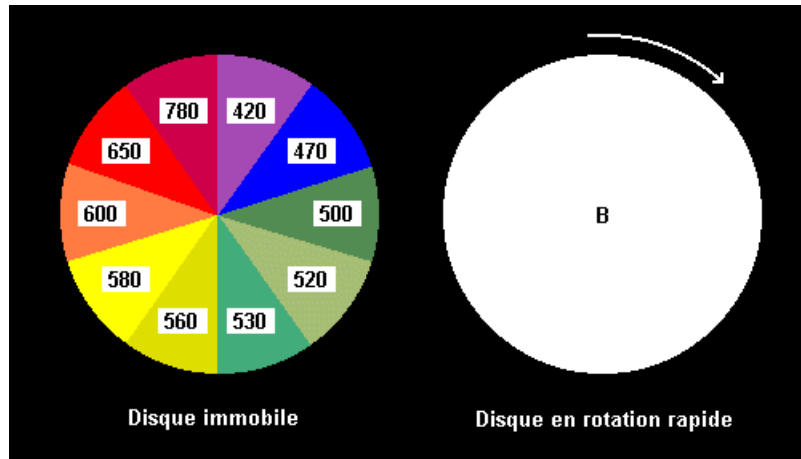


Un spectre et une lumière blanche qui se décompose en couleurs de l'arc-en-ciel sont là pour illustrer le phénomène de la décomposition de la lumière blanche.

Le format général de tous les visuels est 14 x 17.9 cm.

1.4 Indication supplémentaire :

- IS du 16/07/1993, France Inter : « *Le Tour de France a franchi une ligne ; le champion du monde saurait-il pédaler assez vite pour que son maillot devienne blanc ?* »



La deuxième partie de l'IS fait référence au disque de Newton. Sur ce disque, on dispose dans dix secteurs angulaires les couleurs correspondantes aux longueurs d'ondes en nano-mètre de chaque énigme (nombre au-dessus du titre). Lorsqu'on lance ce disque en rotation rapide, il devient blanc.

B est la lettre symbole de la lumière blanche en spectrographie.

Remarque générale sur les visuels des IS (pour celles qui en ont un) : ces visuels ne sont vraiment pas indispensables, les IS n'étant elles-mêmes que des confirmations.

1.5 Clé de passage :

La clef de passage est l'énigme **B** elle-même qui fournit l'ordre complet des énigmes du jeu.

2.1 Titre : *OUVERTURE*

L'Ouverture est le résultat de la charade et un lieu où commence le jeu.

2.2 Texte :

*Mon Premier, première moitié de la moitié du premier âge,
Précède mes Second et Troisième, cherchant leur chemin.
Mon Quatrième s'inspire, mon Cinquième est en rage,
Mais, sans protester, suit mon Quatrième et l'alpha romain.
Mon Sixième, aux limites de l'ETERNITE se cache.
Mon Septième, dressé, crache son venin.
Pour trouver mon tout, il suffit d'être Sage,
Car la Vérité, en vérité, ne sera pas affaire de Devin.*

Cette charade alphabétique relativement facile donne pour résultat littéral :

B - OÙ - R - G - E - S
Soit la ville de **BOURGES**.

Les deux dernières vers donnent un conseil d'ordre général : « soyez sage, raisonnable pour trouver mon tout, car la solution ne sera pas une devinette ». Ces deux vers auront à la fin du jeu une signification bien plus précise.

D'autre part, il faut s'intéresser à certains éléments mis en exergue dans cette charade :

- On constate une anomalie au niveau de la rime du cinquième vers : la syllabe AGE aurait dû être remplacée par ACHE. Dans l'énigme 600, on retrouvera la construction « se cache ».
- Le mot « ETERNITE » est le seul du jeu écrit entièrement en majuscule, pour focaliser l'attention du chercheur sur la lettre E, résultat du sixième item. Cette lettre sera essentielle dans les décryptages.
- L'alpha romain est une invitation à s'intéresser à la culture romaine et notamment à sa mythologie. A garder en mémoire pour la suite du jeu...

2.3 Visuel :



Le visuel confirme le résultat de la charade : l'œil du coq est situé au centre de la carte de France, à l'emplacement de Bourges. D'autre part, et comme dans le texte, on trouve des éléments de confirmation pour les énigmes à venir :

- Les collines bleues de l'arrière-plan symbolisent la Ligne Bleue des Vosges, ce sera confirmé dans les dernières énigmes (650 et 520) ;



- La « plume » et le « bec » seront aussi présents en 420 ;
- Il existe une race de coq avec une plume sur la tête appelée Crève-Cœur, ce qui confirme le lien dans le jeu entre l'Ouverture et le coEur.
- Un deuxième bec se cache dans le cou du coq. Par transformation alphanumérique BEC devient 253. Une fois n'est pas coutume anticipons l'énigme 600 pour obtenir l'aide du code de la table de Mendeleiev : 253 devient la lettre E du symbole de l'einsteinium. Or en 530, E est aussi un item de la charade dont on nous dit qu'il se cache. On peut dire la même chose dans le visuel : le E se cache par cryptage via le BEC. Ce décryptage, certes réalisé par anticipation, complète le tableau des nombreux indices du jeu présent dans la 530, ici on doit retenir que la lettre E aura un rôle capital dans le jeu.
- L'ouverture du bec pointe vers le Cotentin (Cherbourg en 560) et l'extrémité Sud-Ouest de la carte (Roncevaux en 470) ;



- Associée à la carte de France, une colline de l'arrière-plan redessine assez fidèlement le contour de la côte Cantabrique (visuel de la 470) ;



- Comme on vient de le constater, l'œil du coq, l'attribut servant à voir, est centré à l'emplacement de Bourges sur la carte de France de l'arrière-plan. Dans ce sens, la fonction de l'Ouverture sera une sorte de révélateur ou encore un point de visée via Bourges ;



- Un coq qui chante symbolise l'Aube, qui sera la lumière en 470.

2.4 Indications supplémentaires :

- entre 29/07/93 et 23/08/93, L'Express : « *de cette Ouverture est né un cœur* » Jacques Cœur est né à Bourges, ce qui confirme Bourges comme la représentation de l'Ouverture (*) et focalise l'attention sur la notion de centre que l'on va retrouver en 470.
- 30/01/94, Journal du Dimanche : « *il n'y a pas 36 Ouvertures, il n'y en a qu'une dans le livre !* » : l'Ouverture, soit Bourges, est unique et le restera tout au long du jeu. Un deuxième sens sera compréhensible seulement dans l'énigme 520.
- 20/02/95, France Info : « *reste simple dans la 530, car ce n'est qu'un lieu pour démarrer le jeu !* » : Max indique clairement aux chercheurs de ne pas tomber dans des interprétations capillotractées concernant l'Ouverture. Mais Simple s'oppose également à double et suppose une notion de symétrie que l'on va rencontrer une fois encore en 520 pour le bouclage de la chasse...

(*) : extrait d'une biographie de Jacques Cœur :

[...] Bourges a vu naître des personnages illustres, des rois et des princes, mais l'homme qui s'identifie le plus avec sa ville c'est Jacques Cœur. Grand Argentier du roi Charles VII, c'est avec l'argent qu'il prête à la cour et au roi qu'il permet au " Petit Roi de Bourges de bouter les Anglais hors de France [...]

2.5 Clé de passage :

La clé de passage est l'Ouverture : Bourges, lieu où commence l'énigme 780.

3.1 Titre : *PREMIER PAS ...*

Le titre invite à un premier déplacement depuis le point de départ : Bourges. Le pas est aussi l'écartement de deux branches d'un compas : cet instrument caché dans le visuel va nous aider à définir la mesure du jeu.

3.2 Texte :

*Où tu voudras,
Par la rosse et le cocher.
Mais où tu dois,
Par la boussole et le pied.*

Max l'a répété à maintes reprises : on doit tirer de cette énigme **une direction générale et une chose importante.**

La direction générale :

Ce texte très concis propose au chercheur deux alternatives, la première sous la forme d'un futur hypothétique, la seconde sous la forme d'un présent impératif.

En couplant le visuel et le texte, on peut décrypter rapidement la direction : le personnage important auquel on peut s'identifier est le piéton. Il tient la boussole dans sa main telle qu'on la voit sur le visuel. Il prend donc la **direction Sud** ; de son côté, le cocher va au Nord et on peut l'oublier (Maudit).

La chose importante est la mesure :

Toute chasse au trésor nécessite une mesure de distance, qu'elle soit inventée ou propre à la chasse. Pour la Chouette d'Or, Max a reconnu avoir utilisé une mesure existante.

Le texte nous parle de « boussole » et de « pied », or sur le visuel, le piéton a le pied droit posé sur la circonférence de la boussole du premier plan, et on remarque aussi que cette jambe semble en bois : ce qui suggère fortement un compas. De plus, un contour de boussole aussi net dans un visuel globalement flou, nous incite à en mesurer le diamètre. Pour renforcer cette idée, la première définition du mot compas est justement : « instrument de mesure ».

On mesure le diamètre de la boussole : 10.5 cm.

D'où la circonférence : $10,5 \times \pi = 33$ cm, il s'agit du **pied métrique**.

PIED équivaut à $\pi \times E \times D$ avec D pour le diamètre de la boussole et E comme variable.

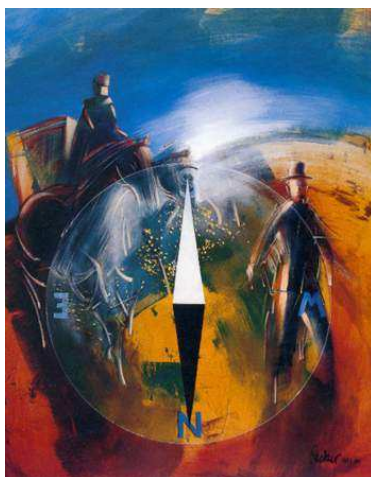
On comprend alors que le titre « premier pas » fait bien allusion à une mesure. La toute première connue historiquement est le pas grec de 74 cm. 74 est aussi le nombre de lettres de l'énigme. Logiquement, on est incité à prendre en

compte le nombre de lettres du texte. Le deuxième distique, celui qui livre la solution pour la direction et la mesure, est composé de 33 lettres : la mesure est confirmée.

Il faut aussi expliquer le croisement : il se justifie car les personnages empruntent l'axe Nord-Sud. Cet axe symbolisé SN en lecture directe sur la boussole, réapparaîtra en 600 puis en 500 sous la forme d'Etain. Cet axe existe aussi en dehors du jeu, il est appelé le Méridien de Paris ou la Méridienne : il sera capital dans le jeu. Le Méridien de Paris renvoie aussi vers la définition du mètre établi par Delambre et Méchain, d'où découle le système métrique et le pied métrique de 33 cm. Le visuel représente d'ailleurs une scène assez proche du travail réalisé par Delambre et Méchain se déplaçant le long de cette Méridienne.

Mais on n'en a pas encore terminé avec la mesure car si on a bien défini la valeur de référence, il reste que son application sera astucieuse.

3.3 Visuel :



La scène que l'on voit au second plan est à interpréter comme une vue en perspective : un piéton croise un attelage composé d'un cocher et deux chevaux, dont l'un semble réticent à la bonne marche. C'est la rosse évoquée dans le texte ; le deuxième, lui, va dans le bon sens, mais il est notablement absent du texte. C'est justement l'absence de ce cheval dans le texte qui doit nous faire penser à l'étalon, ce qui nous oriente naturellement vers la mesure-étalon de la chasse.

La représentation de la boussole sur le visuel au premier plan, comme on l'a vu plus haut, implique que celui qui la tient en main, c'est à dire le piéton, se dirige vers le Sud.

Mais, cette représentation induit aussi une utilisation astucieuse de la mesure : la lecture de l'axe Ouest-Est se retrouve inversée, ainsi que les lettres des cardinaux W et E. De ce fait, on peut lire 3 M sur le visuel, à interpréter comme : 3 mesures.



La mesure vaudra 3M (soit 3x33cm) sur l'axe Est - Ouest (OE = 3M). Il ne s'agit là que de la première partie de l'astuce pour appliquer la mesure.

La deuxième partie de l'astuce se trouve dans le texte, on aura noté une particularité au niveau des voyelles, le premier distique donne :

3 A - 4 E - 4 O - 3 U

Le deuxième distique donne :

3 A - 4 E - 3 I - 4 O - 3 U

Or, c'est le deuxième distique qui donne la bonne direction et on en déduit que le 3I ou III ou Trois est une information à mettre de côté pour plus tard.

Enfin, intéressons-nous maintenant aux lettres correspondant aux cardinaux de la boussole, le premier distique donne :

3 S - 4 O - 0 N - 4 E

Le deuxième distique donne :

4 S - 4 O - 0 N - 4 E

Avec aucun N dans le texte et un S supplémentaire dans la bonne partie c'est-à-dire le deuxième distique celui de la boussole et du pied, on comprend qu'il ne faut pas suivre la direction Nord mais la direction Sud.

De même que les personnages se croisent ou que l'on peut croiser les distiques du texte, on peut également croiser les résultats : on a 4 E et 4 O ou simplifié 4 (OE) soit 4 x 3M ou 4 mètres en combinant les deux parties de l'astuce.

La mesure est au final le pied métrique de 33 cm sauf sur l'axe Est - Ouest où elle vaudra 4 mètres.

3.4 Indications supplémentaires :

- 13/02/1994, Journal du Dimanche : « *pour faire bonne mesure, il n'y en a qu'une dans le livre* » :

Faire bonne mesure est une expression signifiant *donner un peu plus que la mesure*. Dans le cas de la chasse, la mesure est donc le pied métrique de 0.33m, mais en donner un peu plus signifie qu'elle aura plusieurs valeurs au cours du jeu.

- 15/12/1994, VSD : « *Aie confiance en l'aiguille maintenant, mais sache tu seras trahi plus tard* » :

L'aiguille est bien sûr celle de la boussole et on peut donc se fier à son indication en 780. Cependant par la suite, il faudra se méfier à ne pas perdre le Nord...

3.5 Clé de passage :

La clé de passage est la direction Sud.

4.1 Titre : *CE N'EST LE BON CHEMIN QUE SI LA FLECHE VISE LE CŒUR*

Le titre se comprend et s'utilise à la fin de l'énigme (Maudit).

4.2 Texte :

*Mon Premier par la gaîté se multiplie.
Mon Second t'offre de l'espace,
Mon Troisième de l'air, et mon Quatrième de l'eau.
Quand il est couché, mon Cinquième ronfle.
Mon Sixième vaut cent, et mon Septième n'est qu'un noeud.
Mon huitième a le goût du laurier,
Tandis que mon Neuvième, par l'étonnement, se traîne.
Mon Dixième est toujours nu quand il a une liaison.
Mon Onzième, enfin, est l'inconnue.*

Trouve mon Tout, et, par l'Ouverture, tu verras la lumière.

A nouveau une charade alphabétique d'un niveau équivalant à celle de l'énigme 530, le résultat est :

A RONCEVAUX

On sait selon Max, que mon Tout, le résultat de la charade, donne la destination du personnage important, par conséquent la destination du piéton. Roncevaux (Roncesvalles sur la carte 989, dont on n'a pas besoin maintenant...) ne se situe pas vraiment au Sud de Bourges comme on devrait s'y attendre d'après la clé, mais cela s'explique par le changement de direction du piéton entre les énigmes 780 et 470 (Maudit) : il quitte l'axe Nord-Sud ou la Méridienne pour se diriger vers sa destination et peu importe le lieu du changement de direction.

Ce « A » précédant Roncevaux peut ouvrir la voie à plusieurs interprétations. Pour l'instant, on se contentera de le considérer comme une préposition de lieu.

Exploitions les éléments du visuel : une épée figée dans un rocher au premier plan fait penser d'emblée à Excalibur, celle qui permit à Arthur de devenir roi. Mais ne nous emballons pas et poursuivons l'inventaire : un semblant de sapin sur la droite ; des montagnes en arrière-plan ; le rocher en forme de cadavre : dans cette optique, le cou du cadavre représente assez bien la côte Cantabrique. Tous ces éléments nous ramènent à la mort de Roland lors de la bataille de Roncevaux, ce qui est corroboré par le résultat de la charade.

En effet, bien que la Chanson de Roland soit romancée par rapport à la réalité, il est historiquement reconnu que Roland est mort au Col de Roncevaux (sous un pin selon le récit) le 15 août 778.

Extrait Chanson de Roland (laisse CLXXVI.):

[...] *Le comte Roland se couche sous un pin* : vers l'Espagne il a tourné son visage. De bien des choses lui vient le souvenir [...]

On retient donc comme solution le lieu déduit du visuel : **le Col de Roncevaux**, car plus précis que celui déduit du texte.

Passons à la deuxième partie du texte qui doit nous permettre de voir la lumière. Pour cela, l'énigme nous propose un alignement entre mon Tout, c'est-à-dire le Col de Roncevaux ; l'Ouverture, c'est-à-dire Bourges et enfin la mystérieuse lumière. On trouve assez rapidement le département de l'Aube (10 ou X). Un élément antérieur doit confirmer la lumière : il s'agit du coq chantant en 530 qui symbolise aussi l'Aube.

Enfin, pour terminer l'énigme, il reste à expliquer le titre.

Il nous parle de « bon chemin », or Roncevaux fait penser immédiatement aux Chemins de Compostelle, mais encore une fois, attention aux interprétations hâtives. En effet, Max a confirmé que le bon chemin est rectiligne et dans le sens de la flèche : ce qui n'est pas applicable aux Chemins de Compostelle.

Mais le titre est plus subtil qu'une simple confirmation de l'alignement Col de Roncevaux - Bourges - Aube. En effet, bon chemin signifie bonne voie, bonne solution, or le département de l'Aube porte le numéro 10 qui est aussi la valeur du cœur d'une cible. Le cœur de l'Aube est sa préfecture Troyes. On comprendra plus loin l'analogie entre Troyes et le Troie de la mythologie romaine, ou encore III (chiffres romains) déjà obtenu comme indice en 780. D'ailleurs Max a bien précisé que la flèche était sur son support de tir mais pas encore tirée, signe que cet élément interviendra plus loin dans le jeu.

Le même constat est possible en considérant le Cœur visé au pied de la lettre soit la lettre centrale du mot : le E. On comprend alors ce qu'implique le titre et la dernière phrase : **tel le Petit Poucet, le chercheur devra, pour voir la lumière, c'est-à-dire trouver la solution, suivre le bon chemin, c'est-à-dire la bonne piste, des E semés par Max le long du jeu.** C'est la Méga Astuce, on y reviendra en 500.

Pour nous faciliter la tâche, Max a signalé qu'il y avait un truc, donné avant la 470, pour suivre le bon chemin représenté par la flèche qui vise le cœur. Il s'agit en fait de croiser judicieusement certains items des deux charades 530 et 470 :

En 530, le résultat de mon Sixième est E.

En 470, la définition de mon Sixième est « mon Sixième vaut cent », or il y a cent mots dans cette énigme avec CHEMIN comme sixième mot et LUMIERE comme centième mot.

Si on croise les résultats des Sixièmes des deux charades, on peut dire que le bon CHEMIN est E pour voir la LUMIERE, ou plus explicitement : la bonne piste est semée de E pour trouver la solution.

Enfin, une 2^{ème} lecture de la charade est une évocation voilée d'un épisode de la mythologie romaine :

Pendant quelques temps, Jupiter devient insupportable et Junon, Neptune, Apollon et les autres Dieux organisèrent une révolte contre lui. Ils l'attachèrent avec des lanières de cuir et firent cent nœuds. Thétis une déesse appela Briarée au cent bras et il libéra son maître. Jupiter suspendit Junon dans le ciel avec une chaîne d'or au poignet et une enclume à chaque cheville. Il punit Apollon et Neptune en les envoyant bâtir Troie sur la terre.

Ici l'analogie avec le jeu est claire : Troie ⇔ Troyes ⇔ III. Apollon et Neptune étant sur terre, ils viendront en aide au chercheur prochainement.

4.3 Visuel :



On répertorie les différents éléments présents sur ce visuel, leur interprétation permet de préciser le résultat de la charade vu plus haut.

Au premier plan, une épée (= Durandal) est plantée dans un rocher comme le serait une croix sur une tombe (= symbolise la mort) ; ce rocher a la forme d'un cadavre allongé à terre dont on ne devine que le haut du buste et la tête (= mort de Roland) ; le point d'impact de l'épée correspond approximativement à Roncevaux si on considère que le cou et le buste du cadavre dessinent la côte Cantabrique (= confirmation de Roncevaux) ; un pin au-dessus de la tête du cadavre (= Roland mort sous un pin selon la chanson de geste) ; enfin, en arrière-plan, des montagnes (= les Pyrénées, lieu de la bataille).

4.4 Indications supplémentaires :

- Entre 29/07 et 23/08/93, L'Express : « *ça s'est passé en l'an 778* » (décryptée) il s'agit de la bataille de Roncevaux. L'image accompagnant cette IS : un cor, confirme la solution « mort de Roland au Col de Roncevaux ».
- 1993, France-Inter : « *le 23/07/93 : le Tour De France a croisé une ligne* » : la ligne Roncevaux - Bourges a coupé l'étape Orthez - Bordeaux.
- « Les grandes lumières sont faites de petites lueurs » : confirme l'Aube comme lumière, en effet une expression du langage courant parle de "premières lueurs de l'aube".

4.5 Clé de passage :

« Mon Premier par la gaîté se multiplie » : c'est la lettre A, on peut donc reformuler la définition de ce premier item « mon Premier est A » ou tout simplement A=1. Cette clé ne deviendra évidente que rétrospectivement.

5.1 Titre : *LE BON SENS, C'EST LE SENS DU CONTRESENS,
ET INVERSEMENT*

La première partie du titre donne la méthode pour le décryptage primaire : il faut inverser le sens des lettres. Quant au : « et inversement », il suppose une dimension supplémentaire à la résolution et à la compréhension de l'énigme selon Max, c'est ce que l'on va voir plus loin.

5.2 Texte :

*19.9.13.12.15.19.18.21.15.9.19 vaudra 1
12.15.19.18.21.15.9.19.18.9.13.8.15.4 vaudra 2
9.13.16.16.9.13.9.5.18 vaudra 3
25.1.12.14.18.9.13.16.9.13 vaudra 4
8.15.4.1.12.9.19.18.15.1.6 vaudra 5
18.9.13.13.5.18.18.1.12.18.9.13.12.15.19 vaudra 6
20.18.21.15.15.4.9.18.9.13.8 vaudra 7
9.13.18.9.15.19.19.9 vaudra 8
15.4.1.12.14.18.1.12.10 vaudra 9
19.18.9.13.12.15.19.14.1.12 vaudra 0*

Méthode à appliquer pour le décryptage primaire de chaque ligne :

1- on transforme les nombres en lettres selon le code A=1 issu de la clef de passage en 580 :

1^{ère} ligne : S I M L O S R U O I S vaudra 1

On a conservé l'ordre, donc on a bien le " BON SENS" du titre.

2- on inverse ensuite l'ordre de ces lettres selon le « SENS DU CONTRESENS »

S I O U R S O L M I S vaudra 1

On isole et on remplace les notes de musiques insérées dans la ligne par leur note correspondante dans la notation musicale anglo-saxonne, à savoir :

DO=C ; Ré=D ; Mi=E ; Fa=F ; Sol=G ; La=A ; Si=B

Enfin, on obtient :

B O U R G E S vaudra 1

Et on procède ainsi pour chaque ligne, ce qui donne :

<i>Bourges vaudra 1</i> <i>Cherbourg vaudra 2</i> <i>Dieppe vaudra 3</i> <i>Epernay vaudra 4</i> <i>Forbach vaudra 5</i> <i>Gérardmer vaudra 6</i> <i>Héricourt vaudra 7</i> <i>Issoire vaudra 8</i> <i>Jarnac vaudra 9</i> <i>Angers vaudra 0</i>	}	<i>plus simplement :</i>	<i>B = 1</i> <i>C = 2</i> <i>D = 3</i> <i>E = 4</i> <i>F = 5</i> <i>G = 6</i> <i>H = 7</i> <i>I = 8</i> <i>J = 9</i> <i>A = 0</i>
---	--	--------------------------	--

Concernant le « et inversement » : on reporte sur une carte quelconque les dix villes et on les relie suivant l'ordre inverse trouvé dans l'énigme : on obtient alors un G qui, vu ce qu'on a trouvé précédemment, permet de faire ressortir Gérardmer.

Le fait que les deux dernières clefs de passage soient A=1 et A=0 implique une transition que l'on peut lire « ôtes un » ou phonétiquement Autun. Donc une onzième ville se cache comme le laissait suggérer le onzième item de la charade précédente « l'inconnue ». Cette ville fut Fondée par les Romains sous le nom d'Augustodunum pendant le règne du premier l'empereur romain Auguste (l'alpha romain ?), on y trouve aussi le temple de Janus considéré comme un Dieu de premier rang dans la hiérarchie romaine. On voit par conséquent que la notion de commencement est importante dans la chasse, elle sera récurrente notamment dans les décryptages primaires, à commencer par cette énigme.

5.3 Visuel :



Le premier musicien joue du violoncelle ou de la contrebasse au premier plan, en pleine lumière ; le deuxième joue du saxophone dans un deuxième plan, moins visible entre ombre et lumière ; le troisième est à peine visible. Les lettres BAGFEDC apparaissent en sur-impression au premier plan. Or l'ordre de la gamme qui vient à l'esprit immédiatement est Do, Ré, Mi Soit CDEFGAB, donc le visuel donne une représentation inversée de cette gamme, représentative du décryptage primaire. Les trois personnages jouent mais on ne sait pas pourquoi ???? un air (1 R) ?, et ils sont trois pour faire le lien avec les symboles des sentinelles sur la carte.

5.4 Indication supplémentaire :

Il n'y a pas d'indication supplémentaire pour cette énigme.

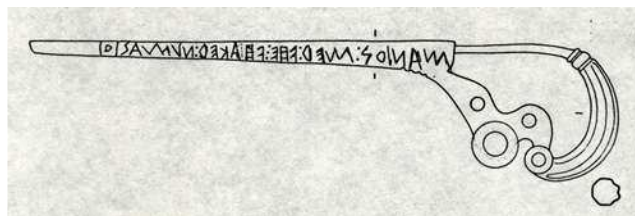
5.5 Clé de passage :

Le code B=1 ; C=2 ; ... ; A=0.

6.1 Titre : **QUAND AL-MAR S'ALLIE A LA FIBULE DE PRENESTE,
LES TENEBRES RESPLENDISSENT**

La première partie du titre donne le mode d'emploi pour le décryptage primaire : AL-MAR est une référence aux Maures à qui on doit les chiffres arabes ; la Fibule de Preneste est une épingle pour vêtement datant de l'époque romaine et comportant une inscription qui serait la première trace d'écriture latine. Cela signifie que l'on va associer les chiffres avec les lettres et on va le faire selon le code A0.

La Fibule de Preneste :



La fibule, longue de 11.7 cm, est un bijou en or. De type dit fibula a drago (fibule à dragon), elle se présente de profil sous la forme d'une boucle ronde prolongée par une aiguille et son fourreau. Le fourreau de la fibule porte une inscription rédigée de droite à gauche.

Transcrite en caractères modernes, elle se lit comme suit :

MANIOS MED FHE FHAKED NUMASIOI

Qui donne en latin classique, **MANIUS ME FECIT NUMARIO**, traduit par « Manius m'a fait pour Numarius (Numérius) »

L' oxymore "LES TENEBRES REPLENDISSENT" met en évidence le résultat que l'on peut paraphraser par "LA LUMIERE JAILLIT". Cela confirme que dans le cadre du jeu la lumière est aussi synonyme de bonne solution.

6.2 Texte :

**BDI,J. DF,F. CFD. BJ. HJ. EA,B. BC. E. DC,B.
CDI,B. BAB,H. BE.
CD. FB. BCG,J. BIG,D. BE. BG. BJD,B. DB. BGH,C.
BC. E.**

Suivant les conseils du titre, on transforme cette suite de lettres en chiffres par le code A=0 :

138,9 35,5 253 19 79 40,1 12 4 32,1
238,1 101,7 14
23 51 126,9 186,3 14 16 193,1 31 167,2
12 4

Certains groupe de nombres sont reconnaissables car ils appartiennent au tableau de Mendeleïev, tels que le carbone : 12 ; l'hélium : 4 ; ou plus parlant

l'uranium : 238.1 et le chlore : 35.5. A nouveau, on procède à une transformation, mais cette fois dans le sens chiffres en lettres en utilisant le tableau de Mendeleïev.

Elément	Sym.	Max	1956	1995
Carbone	C	12	12.010	12.011
Calcium	Ca	40.1	40.08	40.078
Chlore	Cl	35.5	35.457	35.453
Einsteinium	E(s)	253	253	252
Erbium	Er	167.2	167.20	167.26
Fluor	F	19	19.00	18.998
Hélium	He	4	4.003	4.003
Iode	I	126.9	126.91	126.90
Iridium	Ir	193.1	193.10	192.22
Lanthane	La	138.9	138.92	138.91
Azote	N	14	14.008	14.007
Sodium	Na	23	22.997	22.990
Oxygène	O	16	16.000	15.999
Phosphore	P	31	30.974	30.974
Rhénium	Re	186.3	186.31	186.21
Ruthénium	Ru	101.7	101.70	101.07
Soufre	S	32.1	32.07	32.066
Sélénium	Se	79	78.96	78.96
Uranium	U	238.1	238.07	238.03
Vanadium	V	51	50.95	50.942

La Cl E F Se Ca C He S
 U Ru N
 Na V I Re N O Ir P Er
 C He

Ou plus lisiblement :

LA CLEF SE CACHE SUR UN NAVIRE NOIR PERCHE

Il existe une polémique sur le symbole de l'Einsteinium à utiliser : E ou Es ? Il semble que la seule solution possible pour respecter les valeurs des masses atomiques et avoir une phrase cohérente est d'utiliser le Nouveau Petit Larousse édition entre 1950 et 1970. Au passage, on garde la piste du bon chemin en choisissant E.

On a procédé à la première couche du décryptage de cette phrase mais certains éléments comme ce NAVIRE NOIR PERCHE ou LA CLEF restent bien mystérieux. On est invité à continuer l'exploitation de la phrase.

Entre parenthèses, il est important de préciser que le décryptage à l'aide du tableau de Mendeleïev ne sort pas de nulle part. En étant un peu attentif, il est suggéré dans les énigmes précédentes : Ag, c'est-à-dire l'élément Argent, est évoqué en 530 (cinquième item de la charade) et en 580 (les lettres AG sont mises en évidence sur le visuel) ; enfin et surtout notons l'importance du croisement des deux personnages de la 780 suivant l'axe Sud-Nord, ou abrégé SN, qui se trouve être aussi

le symbole de l'étain sur la table de Mendeleïev. De plus, maintenant que le contexte de la mythologie romaine est bien ancré, on peut assimiler cet axe à un Axis Mundis : à savoir un axe qui passe par le centre, ici l'Ouverture.

Sachant que le décryptage du texte et celui du visuel marchent ensemble (Maudit) : on supposera que la clef du visuel et celle du texte font référence à la même chose. De plus, puisque rien dans les énigmes précédentes n'implique une éventuelle entité identifiable à un navire noir perché, on peut alors élargir le champ de la recherche à la culture générale commune à tous. Les informations issues du visuel et du texte sont :

- visuel : une main tenant une clef, le tout hors de l'eau.
- texte : on a *un navire noir perché*.

En gardant toujours à l'esprit le côté particulièrement symbolique de cette énigme, on associe alors le navire noir perché à l'**Arche de Noé** émergée des eaux du Déluge. L'Arche de Noé s'est échouée selon les textes bibliques sur le Mont Ararat en Turquie, où sa couleur noire due à du bitume enduit sur la coque, est mise en évidence sur les neiges éternelles de la montagne.

Continuons, il faut identifier la clef qui se cache sur l'Arche de Noé.

Pour cela, on aura remarqué la similitude des tournures de phrase entre le sixième item de la charade en 530 et la phrase codée en 600 :

« *Mon Sixième, aux limites de l'ETERNITE se cache* » : énigme 530

« *La clef se cache sur un navire noir perché* » : énigme 600

Or, dans l'énigme 530, le sixième item révèle deux choses :

- la mauvaise rime en « ache » valant phonétiquement H
- le résultat du sixième item était E

l'ensemble donne **HE**, et comme nous sommes dans l'énigme utilisant la table de Mendeleïev comme code de cryptage, cela donne l'élément **Hélium**.

Puisque le navire noir perché est l'Arche de Noé, on peut donc écrire :

LA CLEF SE CACHE SUR L'ARC **HE** DE NOE

L'hélium vient du grec hélios signifiant Soleil. La clef du navire noir perché est donc la lumière et par conséquent l'Aube, et une IS nous dit qu'on la retrouvera en 560. Il reste ARC et **NOE ?** qui seront utiles pour appréhender l'énigme suivante.

Rappelons aussi une des curiosités du visuel de la 530 où un BEC se cachait dans le cou du coq. Mais les deux transformations successives donnant 253 et E impliquent la connaissance du code Mendeleïev plus crédible en 600. Le BEC se cachait dans le visuel de la 530, tout comme E se cachait aux limites de l'ETERNITE et que He se cache dans la 600.



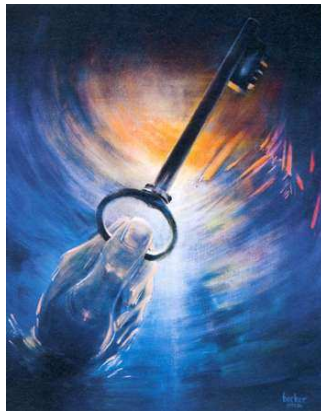
L'existence de **l'hélium** (du grec **hélios**:Soleil) a été mise en évidence pour la première fois par Janssen (photo) lors de l'éclipse de Soleil du 18 août 1868, d'où le nom de ce gaz. Sa présence sur la Terre a été décelée en 1895 par Rayleigh et Ramsey

Enfin, on reformule une dernière fois la phrase :

LA LUMIERE SE CACHE SUR L'ARC **HE** DE NOE

Ainsi la deuxième partie du titre prend alors tout son sens : la Lumière est révélée grâce à l'Hélium ou encore Hélios le Soleil. On est maintenant capable d'identifier la lumière du jeu : elle est présente sous différentes déclinaisons du Soleil ; il s'agit du département Aube pour sa représentation sur la carte et elle implique aussi un concept simple : voir la lumière signifie trouver la solution. La Méga Astuce complète parfaitement ce dernier point car les E semés ou dissimulés par Max tout au long des énigmes nous permettront d'emprunter la Bonne Piste, c'est-à-dire voir la lumière.

6.3 Visuel :



Les éléments présents sur ce visuel : une main gauche émergée des eaux et une clef tendue vers une source lumineuse : le Soleil.

Pourquoi une main gauche ? Janus se confond avec le Soleil chez les premiers Latins et il préside à l'année ; il porte dans sa main gauche, selon les romains, la clef de ciel (gardien des portes du ciel et du domaine des Dieux, bref on peut qualifier cette clef de *céleste* et cela va nous aider plus tard) ou encore 65 cailloux dans la main gauche et 300 dans la main droite car l'ensemble forme 365 jours de l'année, et c'est une nouvelle preuve du sens solaire que renfermait cette divinité.

Le lien entre Janus et la chasse semble jusque-là très lointain, sauf si on rappelle que le temple dédié à Janus le plus connu en France est à Autun. D'ailleurs dès le titre de cette énigme le contexte romain est posé, et le rapprochement avec Janus devient plus évident.

Associé au texte décodé, on comprend que le visuel est avant tout symbolique. L'étendue d'eau qui cerne la main, additionnée au texte décrypté, dirige naturellement le chercheur vers la solution de l'Arche de Noé.

6.4 Indication supplémentaire :

- 15/12/1994, VSD : « *NEE CLEF EN MAIN DANS LA 600, TU LA RETROUVERAS DANS LA 560* »

Cette IS est très importante pour faire le lien entre la 600 et la 560. En effet, ce qui est NEE CLEF EN MAIN en 600, c'est-à-dire la lumière du jeu via la lettre E, se retrouvera sous une autre forme en 560 par le biais de la Lumière Céleste donnant par ricochet la Nef Encalminée.

6.5 Clé de passage :

La clé de passage est l'étain que l'on va retrouver en 500 sous une autre forme.

7.1 Titre : *UT QUEANT LAXIS*

Ces trois mots en latin constituent le début d'un poème qui a donné leur nom aux notes de musique. Remarquons la méthode employée : on ne retient que les premières lettres de chaque vers, tout comme en 580 on n'a retenu que les premières lettres des villes de façon à obtenir : B=1 ;C=2... Se remémorer la 580 et l'un de ses résultats : Gérardmer, sera utile pendant le décryptage.

Guy d'Arezzo : professeur de musique, il est à l'origine du système occidental de dénomination des notes, basé sur les premiers mots d'un chant religieux latin, l'hymne à saint Jean-Baptiste, attribué à Paolo Diacono (vers 720 – 799) :

*Ut queant laxis
Resonare fibris
Mira gestorum
Famuli tuorum,
Solve polluti
Labbii reatum,
Sancte Iohannes.*

7.2 Texte :

*A 2424-42-424-44-224-24-42-24, emprunte l'orthogonale.
Pour trouver la Spirale à quatre centres,
560.606 mesures, c'est loin.
Mais par le Méga, c'est un million de fois moins.*

Le lieu est rapidement décrypté lorsqu'on a compris que le morse du visuel est là pour nous indiquer d'utiliser le code Morse.

Le chiffre 2 correspond à une blanche ou un son long et le chiffre 4 correspond à une noire ou un son court. On convertit alors respectivement les 2 et 4 en tirets et points puis on traduit le code Morse obtenu :

2424-42-424-44-224-24-42-24 → _ . _ . _ . . _ . _ . _ . → **CARIGNAN**

On peut obtenir astucieusement le même code en ne laissant apparaître que la base des chiffres 2 et 4 soit un tiret et un point.

Code Morse :

A	_ .	H		O	_ _ _ _	V	
B	_ . . .	I	. .	P	. . _ .	W	. _ _ _
C	_	J	. _ _ _ _	Q	_	X	_ . . . _
D	_ . . .	K	_ . . _	R	. _ . .	Y	_ . . _ _
E	.	L	. _ . . .	S	. . .	Z	_ _ . . .
F	. . _ . .	M	_ _	T	_		
G	_ _ . .	N	_ .	U	. . _		

Carignan est une petite ville des Ardennes, anciennement appelée Yvois qui fut cédée à la France par le Traité des Pyrénées en 1659.

Maintenant que nous possédons le point de départ : Carignan, il nous faut trouver une droite connue avant et passant par ce lieu (Madits).

Depuis la 780, on avait noté l'importance du croisement Nord - Sud NS autrement dit la Méridienne ou encore Axis Mundis dans le contexte romain, devenu SN en 580 par le « et inversement », puis transformé en Sn ou Etain en 600 par le classement de Mendeleïev. On arrive maintenant en 500 en utilisant la ville d'**Etain** dans la Meuse (55).

D'autre part, on a obtenu deux fois Gérardmer en 580 : à la fois en tant qu'une des dix villes du décryptage primaire et à la fois résultat du décryptage secondaire : le tracé du G sur la carte. On constate que la droite Gérardmer - Etain se poursuit jusqu'à Carignan : c'est la droite connue avant servant de support à l'orthogonale.

On prend donc l'orthogonale à cette droite Gérardmer-Etain-Carignan et on constate qu'elle passe par Epernay. On rappelle qu'Epernay vaut E suivant la 580, signe qu'on est toujours sur le bon chemin.

Puis on calcule la distance : $560606 \times 33 = 1849998$ cm soit environ 185 km sur la première carte.

A 185 km de Carignan, on tombe quelque part au Nord-Ouest de Provins, sans qu'il y ait de lieu précis indiqué sur la carte 989. Sans perdre courage, on effectue une recherche plus poussée de cette petite région permettant ainsi d'identifier le lieu de l'extrémité du trait de 185km : il s'agit d'un petit village appelé **Le Petit Paris**.

La dernière ligne donne une information cryptée sur l'échelle de la carte à utiliser à partir de la 500 mais aussi une confirmation du lieu Le Petit Paris :

1- on remarque une allitération de la lettre M cachée dans le texte :
Ma, Mé, Mi, Mo. Il manque Mu qui signifie micro et est symbole de **petit** par opposition à Méga dans la même phrase ;

2- entre Ma et Mé, on a IS PAR LE soit l'anagramme de **le Paris**

De ces deux trouvailles, on en déduit à nouveau la solution **le Petit Paris**.

Donc la Spirale à Quatre Centres est Le Petit Paris, mais on comprend que Max veut nous entraîner à Paris grâce à l'opposition Micro-Méga : Le Petit Paris étant à Paris, ce que Mu est à Méga. Paris s'enroule en spirale autour de ces quatre premiers arrondissements ce qui explique la présence des quatre centres.

Complément d'information :



- 1^{er} arrondissement : Louvre
- 2^{ème} arrondissement : Bourse
- 3^{ème} arrondissement : Temple
- 4^{ème} arrondissement : Hôtel de Ville

Ce passage à Paris doit nous rappeler la Méridien de Paris ou l'Axis Mundis. On ne va pas forcément faire le lien maintenant mais cela va permettre de tracer sur la première carte la première barre I qui signifie symboliquement le début de la

construction de Troie. Les deux énigmes suivantes permettront de terminer la construction du III à l'aide de personnages mythologiques attendus.

De plus, comme on va le voir plus bas, le visuel cache M GREC qui équivaut à Mu, déjà obtenu après l'allitération des M. Dans le système de numération grec Mu vaut 40.

D'autre part, une partie des éléments présents sur le visuel ont pour thème la géométrie : la règle, l'équerre, le compas.

Si à la géométrie on associe Grec, on pense alors à Thalès et à son fameux théorème. On va mettre de côté ces éléments ainsi que le nombre 40 qui sera le rapport d'échelle entre la première carte et la carte précise, ces éléments vont servir au tracé de la zone en 520.

7.3 Visuel :



Les éléments apparaissant sur le visuel :

- un morse (M) noir, en arrière-plan, perché sur un monticule et sous l'animal de l'eau et ce qui ressemble à un tambour ;
- une portée musicale avec une clef de Sol (G) ;
- une règle avec 18.5 mesures visibles (R) ;
- une équerre parallèle à la règle (E) ;
- un compas à pointes sèches (C) ;
- un cône de lumière venant du ciel formant un V passant par trois graduations et éclairant la clef de Sol ;
- des herbes en bas à droite. Elles ont un rapport très tenu avec celles de la 520, mais ce n'est pas important dit Max.
- un dégradé de couleurs en arrière-plan : l'orange (couleur dominante en 420), le noir avec le morse (symbole du « navire noir perché » en 600 et que l'on retrouvera en 560) et enfin le rouge (couleur dominante en 650). On remarque que le visuel confirme l'ordre de ces 3 énigmes, à condition de suivre comme sens de lecture l'orientation du morse.



Le morse justifie sa présence pour le décodage de Carignan, il est entouré d'eau pour suggérer le navire noir perché, c'est-à-dire l'Arche de Noé. La règle sert à mesurer la distance séparant Carignan de la SAQC ; les 18.5 graduations sont une confirmation de la distance : 185 km soit 18.5 cm sur la carte ; l'équerre sert à tracer l'orthogonale ; le compas sert à reporter la distance sur la carte et implique la notion d'ARC ; la clef de Sol symbolise Gérardmer (lettre G) laquelle se trouve sur une portée qui symbolise un trait passant par Gérardmer : Etain - Gérardmer ; les herbes cachent la partie droite de la portée ; enfin la lumière éclaire trois graduations pour symboliser III que nous sommes en train de construire.

7.4 Indication supplémentaire :

- FNAC en Juillet 1993 : « *gonflé et ses avis tiennent la route* » (décryptée)
Référence à Michelin pour nous indiquer d'utiliser la carte de France de cette marque.
- TF1 le 09 Juin 1995 : « La Chouette est enterrée à plus de cent kilomètres des côtes françaises. » Cette IS est d'autant plus intéressante qu'elle est en doublon avec d'autres IS négatives, ce qui impliquerait que ces autres IS négatives apportent d'autres infos : elles cachent en réalité des lieux non pas du site final mais des lieux intermédiaires du jeu.
- Minitel le 24 avril 1994 : « Si elle y était, la chouette d'or ne chuinterait pas, elle gouaillerait ! ». Premier exemple d'une IS négative à double sens : la Chouette n'est pas à Paris donc inutile de creuser aux Champs Elysées, mais Paris apparaît dans le jeu indirectement par la SAQC et symboliquement par la première barre I.
- Journal du Dimanche le 23 Janvier 1994 : « Marie-Thérèse y gagna un Louis précieux, mais n'y aurait jamais trouvé un oiseau d'or ! ». Deuxième exemple, la Chouette d'Or n'est pas à Saint Jean-de-Luz où se sont mariés Louis XIV et Marie-Thérèse infante d'Espagne, mais c'est le Traité des Pyrénées qui a permis le mariage et la cessation de Carignan à la France.

7.5 Clé de passage :

Napoléon est bien présent en 500 car c'est l'instigateur de l'Arc de triomphe de l'Etoile, et on le retrouvera dès le début de la 420. => pb plus d'arc de triomphe !!

8.1 Titre : *DU CIEL VIENT LA LUMIERE*

Ce titre fournit une indication pour le décryptage primaire du premier paragraphe. « DU CIEL » signifie qu'il faut s'intéresser à ce qui est céleste : les Dieux. En particulier Janus le Dieu solaire rencontré précédemment, qui préside à l'année avec 365 jours, d'où l'idée de s'intéresser aux périodes de révolutions des planètes.

8.2 Texte :

*C'E-10752-365 LA Q-30667-E L'AIGLE
I-687-90677-RI-687-A LA
687-ARQ-30667-E DE 10752-E-10752 10752-ERRE-10752
DA-60140-10752 LE 10752-ABLE,
CENT 4330-O-30667-R-10752 AVA-60140-365 DE 10752-E
CA-10752-10752-ER LE BEC
E-365 Y LAI-10752-10752-ER 10752-E-10752
90677-L-30667-687-E-10752.*

*Alors prête un arc à Apollon :
de là, il comptera 1969,697 mesures vers le zénith.
En une 46.241.860ème fraction de jour sidéral,
son trait s'abattra.*

Hâte-toi de trouver la flèche.

Le premier paragraphe est déchiffré en remplaçant les nombres insérés dans le texte par les initiales de noms de planètes. C'est le visuel qui nous met sur la voie : en effet on voit sept symboles de planètes disposés en cercle autour d'une source lumineuse, elle-même cachée par une tâche noire. Ces nombres correspondent aux périodes de révolution de ces planètes autour du Soleil. On remarque qu'il manque les symboles de Mercure et Vénus, les planètes les plus proches du Soleil. Et on note une fois de plus que la méthode de décryptage primaire est de ne retenir que le début, le commencement de mots, pour rester fidèle à la mythologie romaine du commencement évoqué par Janus.

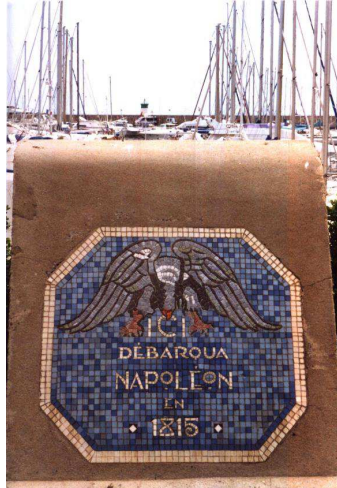
Nom des planètes	Distance moyenne au Soleil en millions de kilomètres	Période de révolution
Mercure ...	58	88 jours
Vénus	108	225 jours
Terre	149	365 jours
Mars	228	1 an 322 jours
Jupiter	778	11 ans 315 jours
Saturne	1 430	29 ans 167 jours
Uranus	2 880	84 ans 7 jours
Neptune	4 494	164 ans 280 jours
Pluton	5 900	248 ans 157 jours

365 pour la Terre ; 687 pour Mars ; 4330 pour Jupiter ; 10752 pour Saturne ; 60140 pour Neptune
30667 pour Uranus et 90677 pour Pluton

C'EST LA QUE L'AIGLE
IMPRIMA LA MARQUE DE SES SERRES
DANS LE SABLE
CENT JOURS AVANT DE SE
CASSER LE BEC
ET Y LAISSER SES
PLUMES

Le texte ainsi décrypté est une allégorie du débarquement de Napoléon à **Golfe-Juan**, le 1^{er} Mars 1815 et qui marque le début des Cent Jours.

Complément d'information :



Stèle célébrant le débarquement de Napoléon à Golfe-Juan.
On notera la présence de l'aigle comme dans le premier paragraphe
et un texte assez proche de celui de l'IS « venu de l'île d'Elbe, il y débarqua ».

Plusieurs éléments doivent éveiller notre attention sur ce premier paragraphe :

- le cryptage semble incomplet car en toute rigueur le mot CENT aurait dû être codé (pour les lettres N et T), on lui a fait remarquer et Max s'est justifié en affirmant qu'il s'agissait là d'un coup de pouce.
- le V de Vénus n'a pas non plus été codé dans le texte, ainsi que le M de Mercure qui fait double emploi avec Mars.

Dans le deuxième paragraphe, on commence par prêter un arc à Apollon, Dieu de la poésie et de la musique comme on l'a vu en 500, mais aussi de la lumière. Il va donc décocher une flèche de lumière en direction d'une cible. Cet arc vient de l'énigme 600 : l'arc de l'Arche de Noé.

Cette flèche possède évidemment des caractéristiques dignes de son archer : elle voyage à la vitesse de la lumière ; atteint immanquablement sa cible et sa trajectoire sur une carte se traduit par une droite.

L'endroit d'où Apollon tire sa flèche est défini dans le premier paragraphe, soit Golfe-Juan. Comme tout bon archer maîtrisant la balistique, il compte d'altitude du point d'impact à l'aide de la mesure :

$$1969.697 \times 0.33 \times 1 = 65000.001 \text{ arrondi à } 650\text{m}$$

Il lui faut aussi connaître la distance à parcourir entre Golfe-Juan et le point d'impact, pour cela on utilise les données du texte :

$$1 \text{ jour sidéral vaut } 23\text{h } 56\text{min et } 4 \text{ s soit } 86164 \text{ s}$$

la vitesse de la lumière vaut environ 300000 km/s
D'où : $(86164 \times 300000) / 46241860 = 559 \text{ km}$

Au final, la flèche d'Apollon atterrit en un lieu qui est à une altitude de 650m et à 559km de Golfe-Juan (Golfe-Juan étant au niveau de la mer, on peut assimiler le résultat 650m directement comme une altitude et non comme une différence d'altitude).

La zone de recherche est largement restreinte au Nord-Est de la France en appliquant l'IS du Tour de France du 15/07/1993.

La flèche d'Apollon atterrit sur le rocher de **DABO** en Moselle.

Avec l'aide symbolique d'Apollon sur la carte, on a le deuxième pilier du III de la lumière Troyes => Troie => III, le trait Golfe-Juan - Dabo.

Des sept planètes présentes sur le visuel, on compte les lettres de chaque nom suivant le code A=0, puis on additionne le tout ceci :

TERRE	19 + 4 + 17 + 17 + 4	=	61
MARS	12 + 0 + 17 + 18	=	47
JUPITER	9 + 20 + 15 + 8 + 19 + 4 + 17	=	92
SATURNE	18 + 0 + 19 + 20 + 17 + 13 + 4	=	91
URANUS	20 + 17 + 0 + 13 + 20 + 18	=	88
NEPTUNE	13 + 4 + 15 + 19 + 20 + 13 + 4	=	88
PLUTON	15 + 11 + 20 + 19 + 14 + 13	=	92

559

Ce résultat confirme évidemment la distance parcourue par la Flèche d'Apollon, mais ce n'est pas le plus important. De nombreux indices permettent de croiser les énigmes 470 et 420, notamment la présence de grands conquérants Charlemagne et Napoléon ayant pour emblème commun un aigle. Les mots CENT en clair dans le texte invitent à ressortir la deuxième lecture de la charade 470 où il était justement question d'Apollon puni pour avoir bravé Jupiter. En 420, il a accompli sa sanction en construisant un des piliers de Troie, symboliquement le deuxième trait du III.

Reste à interpréter la dernière ligne de cette énigme : « Hâte-toi de trouver la flèche ». Il ne s'agit pas ici de « se dépêcher » stricto sensu de trouver le lieu où retombe la flèche, car c'est ce qu'on a déjà fait dans le paragraphe précédent, mais de comprendre autrement cette phrase. En fait, c'est à ce moment-là qu'on comprend qu'il est question ici de mettre de côté la longueur de la flèche d'Apollon car l'énigme suivante comportera une autre injonction de temps concernant cette fois Neptune invitant donc à utiliser la même longueur : 559km afin d'achever la construction du III sur la carte, autrement dit la construction de Troie.

D'autre part, la FLECHE peut encore s'écrire CLEF HE : on va en avoir besoin dans l'énigme suivante.

Le CENT [jours] non codé dans le texte confirme lui aussi à sa façon que le lieu recherché est Paris car le début officiel des Cent Jours est le 20 Mars 1815 quand Napoléon arrive aux Tuileries. La deuxième partie du premier paragraphe

évoque Paris : c'est la destination de Napoléon pendant le Vol de l'Aigle et c'est aussi le lieu la seconde abdication : la Chute de l'Aigle.

8.3 Visuel :



- Les symboles de sept planètes : Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune et Pluton sont disposés en arc de cercle autour d'une tâche centrale. Cette tâche noire centrale et une portion de cercle extérieur symbolisent le Soleil, c'est le symbole traditionnellement utilisé pour représenter le Soleil. Cette nouvelle occurrence de la lumière du jeu confirme aussi qu'on est sur la bonne piste



Soleil



Terre



Mars



Jupiter



Saturne



Uranus



Neptune



Pluton

A noter qu'il manque deux planètes dans le visuel, les deux mêmes qui étaient déjà manquantes dans le texte crypté : Mercure et Vénus.



Mercure



Vénus

- Un compas à pointes sèches en référence à un arc comme en 500, celui de l'**Arc de Triomphe**, et planté dans un N, représentant le chiffre de Napoléon (voir son blason). car c'est Napoléon qui est à l'origine de l'Arc de Triomphe de Paris.



8.4 Indications supplémentaires :

- 15/07/1993, France Inter : « *Le Tour De France a croisé la flèche d'Apollon* » : étape du 15/07/93 entre Serre-Chevalier et Isola 2000, parcours permettant de confirmer la flèche d'Apollon.
- Entre le 29 juillet et le 23 août 1993, L'Express : « *Venu de l'île d'Elbe, il y débarqua* » (décryptée) confirmation du lieu à trouver dans le premier paragraphe : Golfe-Juan où débarqua Napoléon le 1^{er} Mars 1815.

8.5 Clé de passage :

La flèche d'Apollon et plus exactement sa longueur permettra à Neptune de bâtir le dernier pilier de Troie (la dernière barre du III).

9.1 Titre : *AD AUGUSTA PER ANGUSTA*

Locution latine signifiant "à des résultats grandioses par des voies étroites".

Ce titre confirme l'utilisation de l'Ouverture que l'on avait supposée depuis le début du jeu : Bourges sert de point de visée. On va l'utiliser grâce à la flèche qui vise le cœur : le X sur la carte va faire office d'un cœur de cible dans Bourges. Cela révélera quelque chose de primordiale : la Nef Encalminée. Comme on va le voir, les voies étroites feront allusion aux passages par la Pointe de Granville (1^{er} aide), le pertuis Breton près de l'île de Ré (2^{ème} aide) et bien sûr la visée X dans Bourges.

Mais ce titre est aussi à l'origine d'une fausse piste tentante : c'est le mot de passe des conjurés d'Hernani dans l'œuvre de Victor Hugo.

9.2 Texte :

*Quand, à Carusburc, tu auras Albion dans le dos,
Cherche l'Ouverture qui révèle la Lumière Céleste.
Ne t'attarde pas, ne demande pas ton reste,
Mais apprête-toi à marcher sur les eaux.*

*Par deux fois, Neptune viendra à ton secours
Et te mènera loin du Septentrion glacé.
Poursuis ta route et n'interromps pas ton parcours
Avant de voir, par l'Ouverture, la Nef encalminée.*

*Sans dévier d'un pouce, tire un trait,
Et tu ne regretteras pas ce que tu as fait.*

Avant l'explication littérale du texte, soulignons qu'à l'issue de l'énigme précédente, la 420, nous étions encore à Golfe-Juan.

« *Quand, à Carusburc, tu auras Albion dans le dos* » :

Carusburc est l'ancien nom de Cherbourg et Albion est l'Angleterre.

Arrivant à Cherbourg depuis Golfe-Juan (on notera au passage que ce trajet passe aussi par l'Ouverture afin de concrétiser le X sur la carte), on doit tourner le dos à l'Angleterre. Max utilise à dessein un vocabulaire antique pour nous confirmer la mythologie romaine.

« *Cherche l'Ouverture qui révèle la Lumière Céleste* » :

L'Ouverture est Bourges selon l'énigme 530. On sait que l'Ouverture permet aussi de viser afin de « voir » au-delà de Bourges. La Lumière Céleste est l'Aube sur la carte, avec son cœur Troyes. Les énigmes précédentes ont permis de découvrir le début de la construction symbolique de Troie, avec la notation romaine du chiffre III symbolisé par trois traits sur la carte. Il nous manque la dernière barre du III pour parachever cette construction et révéler la lumière Céleste. Dans ce contexte

romain, Neptune sera précieux pour bâtir ce dernier pilier. Evidemment, la Méga-Astuce avec la lettre E nous mettra sur la voie de la bonne solution.

« *Ne t'attarde pas, ne demande pas ton reste* » :

Ne pas s'attarder a le même sens que se hâter, à savoir qu'en 420 cela nous avait permis de mettre en mémoire la longueur de la flèche d'Apollon : 559km, Neptune va utiliser cette même longueur.

Ne pas demander son reste va dans le même sens mais signifie aussi que nous devons mettre de côté la lettre E après la construction de Troie - III.

« *Mais apprête-toi à marcher sur les eaux* » :

On va donc marcher sur les eaux.

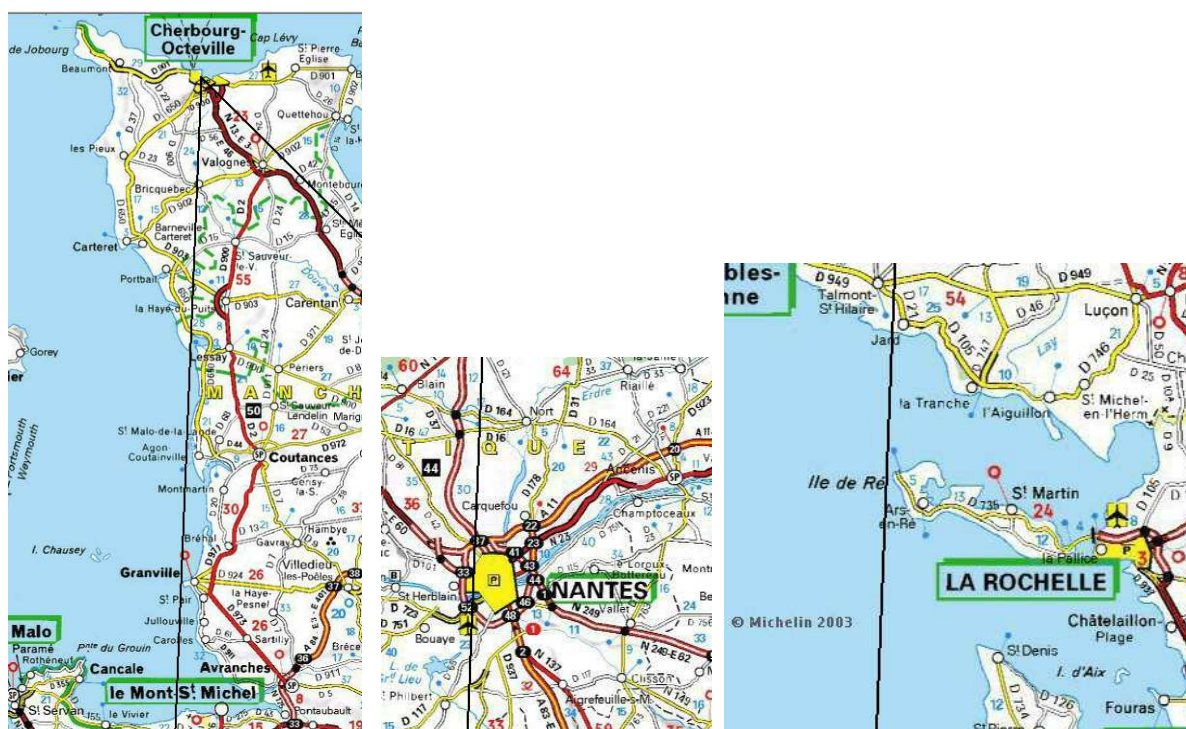
« *Par deux fois, Neptune viendra à ton secours* » :

Neptune, Dieu de toutes les Eaux, va nous aider deux fois pour traverser des étendues d'eaux et il est aussi le seul capable de terminer la construction du III.

Entre les deux aides de Neptune, on traverse la terre ferme à pied.

« *Et te mènera loin du Septentrion glacé* » :

On doit partir dans la direction opposée au Nord.



Départ Cherbourg - 1ère aide de Neptune à l'Ouest du Mont St Michel - passage par Nantes - passage devant l'île de Ré



Fin 2ème aide de Neptune - Début du TANPR en rouge

« *Poursuis ta route et n'interromps pas ton parcours*
Avant de voir, par l'Ouverture, la Nef encalminée » :

Ce parcours nous fait traverser à deux reprises des portions d'océan Atlantique conformément aux indications du texte et entre les deux on passe par Nantes dont la devise est *Favet Neptunus Eunti : Neptune favorise ceux qui voyagent*. D'ailleurs arrivé à Nantes, il suffit de regarder par l'Ouverture pour voir Autun, ou symboliquement Janus et l'empereur Auguste. On poursuit donc dans la même direction afin de parvenir à l'extrémité du trait à 559km de Cherbourg.

Il y a une autre façon de comprendre cette phrase où les mots « route » et « parcours » renvoient inévitablement vers la Méga-Astuce du *Bon Chemin semé de E*. Donc, non seulement la lettre E est le reste en 560 mais on nous indique en plus de ne pas nous arrêter lorsqu'on la rencontrera.

Une fois parvenu à ce point en plein océan Atlantique, Neptune interrompt aussitôt ses aides car la construction du III sur la carte est terminée, et on doit alors voir la Nef Encalminée par l'Ouverture.

On trace alors le trait partant de cette extrémité vers le X dans Bourges



Le trait coupe bien le département Aube, la Lumière Céleste. La Nef Encalminée se trouve donc au-delà. Neptune ayant permis de bâtir la troisième barre du III sur la carte, Troie est achevée et la Lumière Céleste est révélée.

« *Sans dévier d'un pouce, tire un trait,*
Et tu ne regretteras pas ce que tu as fait. »

Le trait à ne pas regretter aboutit finalement à Metz où se trouve la cathédrale Saint Etienne. C'est confirmé par la Méga Astuce par les mots "encalminée" et "éternité" qui commencent et finissent par E comme Etienne. Une autre confirmation est la présence de la ville d'Ars juste avant Metz, dont la correspondance suivant le code César est Nef.

Au passage la flèche du titre 470 est enfin tirée : il s'agit du trait à ne pas regretter car il vise le coEur de Bourges, soit l'intersection du grand X dans Bourges. Encore la Méga-Astuce avec E qui met sur le bon chemin car Bourges possède en son cœur la cathédrale Saint Etienne, ce qui explique pourquoi on ne doit pas interrompre notre parcours et poursuivre notre route de Bourges vers Metz.



L'expression « sans dévier d'un pouce » exige la plus grande précision du trait à ne pas regretter : il part de la fin de la 2^{ème} aide de Neptune puis il passe par le X dans Bourges, puis se prolonge vers le Nord-Est.

Il y a un deuxième sens à cette expression lié à la mesure : en 560 on prend bonne note de ne pas dévier d'un pouce c'est-à-dire d'un 1/12^{ème} de pied, mais peut-être qu'il faudra le faire astucieusement à la prochaine occurrence de la mesure... ne pas dévier de 1/12^{ème} de pied équivaudra à prendre une mesure de 12 pieds. Certes mathématiquement discutable mais on est dans une chasse au trésor...

Enfin la confirmation ultime de cette nef vient de sa réputation dépassant les frontières : elle possède la plus grande surface de vitraux de France, ce qui lui vaut le surnom de Lanterne de Dieu ou Lanterne du Bon Dieu. Le nom Céleste ne fait donc pas uniquement référence au Soleil, il implique aussi la mythologie par l'intervention indirecte de Janus, qui est le Dieu de la lumière chez les Latins.

La Nef Encalminée est la cathédrale St Etienne de Metz.



[...] La Cathédrale de Metz est la **3^{ème} cathédrale la plus élevée de France**, avec 42 mètres de hauteur, elle est aussi la cathédrale possédant le **plus grande surface de vitraux de France** : 6 500m² de vitres colorées, lui ayant donné son surnom de « **Lanterne de Dieu** ». [...]

Pour terminer, le titre prend tout son sens : « ad augusta par angusta : à des résultats grandioses par des voies étroites » : dans le cadre de cette énigme cela signifie que les tracés sont précis par le X et confirmé par l'alignement Nantes - Bourges - Autun et le passage par Ars juste avant d'arriver à la Nef Encalminée.

9.3 Visuel :

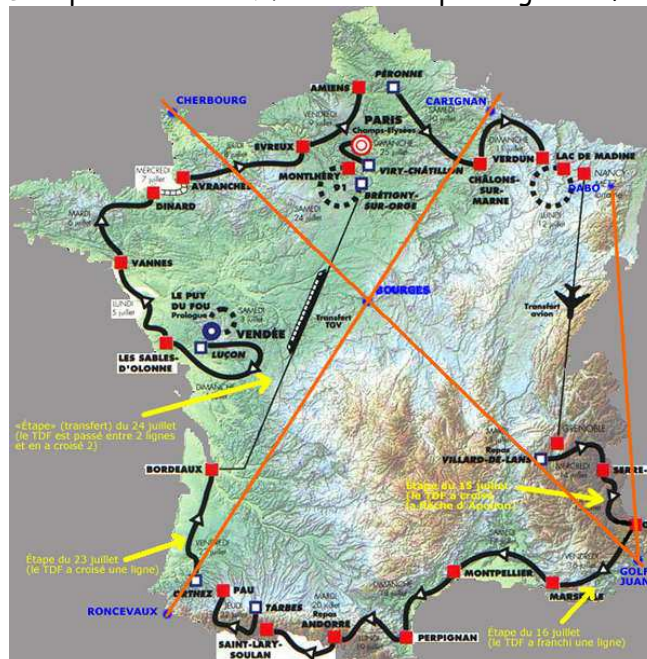


Ce visuel illustre le parcours maritime entre Cherbourg et la fin de la deuxième aide de Neptune. L'inclinaison s'explique ainsi : on vient de Golfe-Juan pour arriver à Cherbourg, c'est-à-dire que si on pose le visuel sur la première carte, en faisant coïncider le trait du crayon avec l'axe Nord-Sud de la carte qu'on est censé suivre, alors le trajet initial Golfe-Juan - Cherbourg coïncide, lui, avec le bord droit du visuel.

Le coquillage est un *Neptunea Antiqua* dont le nom colle particulièrement bien à l'énigme et qui est présent dans la Manche.

9.4 Indications supplémentaires :

- 16/07/1993, France Inter : « *Le Tour de France a franchi une ligne ...* » : L'étape Isola 2000-Marseille a coupé la ligne Golfe-Juan - Cherbourg.



- 15/12/1994 VSD : « Aie confiance en l'aiguille maintenant, mais sache que tu seras trahi plus tard » : on a vu en 780 que l'aiguille de la boussole nous a correctement donné la direction à prendre ; le titre 560, reprenant le mot de passe des conjurés est un piège pour nous orienter vers Hernani et

de plus, une mauvaise interprétation du visuel laissant croire que l'axe Nord-Sud correspond au bord de la feuille explique la trahison tardive de l'aiguille : voir interprétation dans la partie "visuel".

- *15/12/1994 VSD* : « *Née clef en main dans la 600, tu la retrouveras dans la 560* » : ce qui est née clef en main en 600 est Hélios ou le Soleil renvoyant à la lettre E, la Méga-Astuce du jeu. En 560, la lettre E se cache de la même façon qu'en 530, aux limites d'**ETIENNE**, ou même d'**ENCALMINEE** comme clin d'œil ultime. L'anagramme **NEE CLEF EN MAIN** => **NEF ENCALMINEE** permet donc de faire le lien avec la Nef. Ne pas oublier non plus que pour le TANPR, ce n'est le bon chemin que si la flèche vise le **CO E UR**. Or la CLEF E vient aussi du couple d'énigmes 600 et 420 avec l'autre anagramme **FLECHE = CLEF HE** => **CLEF E**. Si on ne regrette pas le TANPR grâce aux E d'Etienne dans Bourges et Metz, on ne le regrettera pas aussi plus tard car la lettre E sera mise dans un autre contexte d'alignement. A suivre...
- *09/06/1995 TF1* : « *La Nef est encalminée pour toute éternité* » : aide pour trouver le bon chemin : on sait que c'est le E qui se cache aux limites de l'**ETERNITE** en 530, tout comme en 560 c'est le E se cache aux limites d'**ETIENNE**. Ceci confirme la cathédrale de Metz comme étant la Nef Encalminée.
- *Entre le 29/07 et le 23/08/1993 l'Express* : « *Les grandes lumières sont faites de petites lueurs* » : les petites lueurs s'inspirent indirectement des lueurs de l'Aube, qui était la lumière en 470. Le visuel de l'IS montre trois faisceaux lumineux se croisant au même point : sur la carte cela symbolise le X dans Bourges et le trait à ne pas regretter.
- *Sept. 1996 PC Team* : « *POUR TROUVER LA LIGNE DE MIRE, L'OUVERTURE EST LE BON GUIDON* » (décryptée) : la ligne de mire est la flèche décochée visant le cœur c'est-à-dire tout simplement le trait à ne pas regretter qui vise le X (cœur de cible) dans Bourges.
- *Journal du Dimanche du 06 Février 1994* : « *Une baie dans la Manche, mais pas de rapace d'or dans la gibecière* ». Troisième exemple d'IS négative à double sens : la chouette n'est pas au Mont Saint Michel, mais la première aide de Neptune passe non loin.
- *Fournie par Max Valentin le 8 février 1996 (qui aurait dû paraître dans VSD) (décryptée)* : « *la clarté viendra de 3 habiles rendez-vous en mer Cantabrique.* » Sur le littoral de la Mer Cantabrique se trouve la ville de Laredo. A plusieurs reprises depuis la 530 on a vu la Lumière par l'Ouverture donc il n'y a pas de raison de changer pour la clarté : si on prolonge le trait à ne pas regretter côté gauche, on voit qu'il coupe la côte de la Mer Cantabrique non loin de Laredo.

9.5 Clé de passage :

La cathédrale St Etienne de Metz sera le point de départ de l'énigme suivante.

10.1 Titre :

QUAND TOUT EST REVELE

Le tout est la lumière c'est-à-dire encore une fois la solution de l'énigme, ici les sentinelles. En utilisant la Méga-Astuce, on constate qu'il y a 3 E dans REVELE, tout comme il y a 3 silhouettes symbolisant les 3 sentinelles veillant la zone. Rappelons qu'au niveau de la carte, la concrétisation sous entendue par le titre se comprend par l'obtention des 3 traits III qui sont personnifiés par les 3 sentinelles.

10.2 Texte :

*Dos au Ponant, cherche les Sentinelles.
A 8000 mesures de là, elles t'attendent.
Trouve-les, il te faut les passer en revue.*

Première étape : localisation des sentinelles :

En se plaçant dos au Ponant, c'est à dire en regardant vers l'Est, le texte nous dit de chercher des sentinelles qui nous attendent à 8000 mesures de là.

Le « là » est le lieu où l'on se trouvait à la fin de l'énigme 560, c'est-à-dire à la cathédrale Saint Etienne de Metz.

Puisque le texte nous indique une orientation Ouest-Est, on applique la mesure de 4 mètres obtenue en 780 (si on veut être hyper précis sans que ce soit exigé par l'énigme, on peut prendre 12 pieds ou 3.96m) :

Les 8000 mesures valent donc $8000 \times 4 = 32000$ soit 32 km (ou 31.68km précisément).

La zone de recherche des sentinelles se situent dans les environs de **Faulquemont**, mais les conseils de Max sont clairs : il y a d'autres moyens pour trouver les sentinelles que de s'user les yeux sur la carte. C'est effectivement en se documentant sur cette petite région que l'on trouvera ces sentinelles. D'ailleurs le seul fait d'avoir à les passer en revue doit nous mettre la puce à l'oreille : il s'agit d'entités de type militaire.

Cette région du Nord-Est de la France est connue pour abriter les célèbres fortifications de la ligne Maginot, érigées entre les deux guerres mondiales :

La ligne Maginot, du nom de l'homme politique et ministre de la Guerre André Maginot, est une ligne de fortifications et de défense imaginée par la Commission d'organisation des régions fortifiées et construite par la France le long de ses frontières avec la Belgique, le Luxembourg, l'Allemagne, la Suisse et l'Italie au cours des années 1920-1930.

Le terme « ligne Maginot » désigne parfois le système entier, mais souvent il désigne uniquement les défenses contre l'Allemagne (théâtre d'opérations du Nord-Est), tandis que les défenses contre l'Italie sont appelées « ligne alpine » (théâtre d'opérations du Sud-Est). À ces deux ensembles se rajoutent les fortifications de Corse, de Tunisie (la ligne Mareth) et d'Île-de-France (la ligne Chauvineau). Le pendant allemand de la ligne Maginot est la ligne Siegfried.

ORGANISATION DÉFENSIVE DES FRONTIÈRES EN 1939-1940

Légende

- Fortifications de campagne
- Front fortifié sans artillerie
- Front fortifié avec artillerie

Secteur Fortifié des Flandres

- 1 S.F. de Lille
- 2 S.F. de l'Escaut
- 3 S.F. de Maubeuge
- 4 S.F. de Montmédy
- 5 S.D. de Marville

Région Fortifiée de Metz

- 6 S.F. de la Crusnes
- 7 S.F. de Thionville
- 8 S.F. de Boulay
- 9 S.F. de Faulquemont
- 10 S.F. de la Sarre

Région Fortifiée de la Loutre

- 11 S.F. de Rohrbach
- 12 S.F. des Vosges
- 13 S.F. de Haguenau

Ligne Maginot Alpine

- 14 S.F. du Bas-Rhin
- 15 S.F. de Colmar
- 16 S.F. de Mulhouse
- 17 S.F. d'Altkirch
- 18 S.F. de Montbéliard
- 19 S.F. du Jura
- 20 S.D. du Rhône

Secteur Fortifié des Alpes

- 21 S.F. de Savoie
- 22 S.F. du Dauphiné
- 23 S.F. des Alpes Maritimes

Mais pour le jeu, notre attention doit se focaliser sur la Région Fortifiée de Metz et notamment les 5 Secteurs Fortifiés qui la composent : le SF de la Crusnes, le SF de Thionville, le SF de Boulay, le SF de Faulquemont et le SF de la Sarre. On s'intéresse logiquement au SF de Faulquemont puisque c'est dans cette petite région que les 8000 mesures nous ont menées.

La région fortifiée de Metz est une des deux zones les plus abouties de la ligne : d'une part à cause de l'histoire de la ville de Metz, de la présence d'industries sidérurgiques, mais également parce que c'est l'une des premières régions où elle a été construite. La région se subdivise en quatre ou cinq secteurs suivant les sources.

Le secteur fortifié de Faulquemont est de type « nouveau front » incomplet, avec cinq petits ouvrages (Kerfent, Bambesch, Einseling, Laudrefang et Teting) et huit casemates.

On a localisé les sentinelles dans le SF de Faulquemont, passons maintenant à l'identification.

Le secteur fortifié de Faulquemont forme une ligne le long de la frontière franco-allemande, au nord-est de Faulquemont, de Niedervisse à Teting-sur-Nied (dans la Moselle). Les fortifications du secteur sont plutôt solides, mais elles sont dépourvues d'ouvrage d'artillerie pour des raisons budgétaires.

Organes du secteur fortifié de Faulquemont (PC à Marthille)

Sous-secteur de Steinbesch
dit aussi de Zimming
(PC à Haute-Vigneulles)

A 34 Kerfent
A 35 Bambesch
ACa3 Bambesch
C 70 Bambiderstroff Nord
C 71 Bambiderstroff Sud
C 72 Einseling Nord
A 36 Einseling
C 73 Einseling Sud
C 74 Quatre-Vents Nord
C 75 Quatre-Vents Sud
ACa2 Stocken
A 37 Laudrefang

Sous-secteur du Bois-des-Chênes
dit aussi de Teting
(PC à Steinbesch)

C 76 Bois-de-Laudrefang Nord
C 77 Bois-de-Laudrefang Sud
A 38 Teting
ACa1 Teting

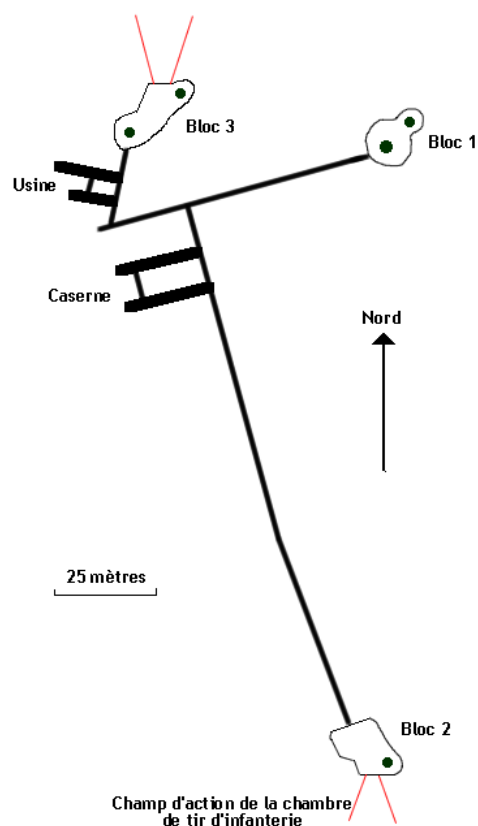
33 blockhaus modèles 1935
et 1936 numérotés Ab 1 à 36

Le code de chaque organe indique sa nature : « A » pour les ouvrages, « C » pour les casemates d'infanterie, « O » pour les observatoires et « ACa » pour les casemates d'artillerie type RFM. La numérotation se fait d'ouest en est de la région fortifiée de Metz (qui correspond aux secteurs [de la Crusnes](#), [de Thionville](#), [de Boulay](#) et de Faulquemont).



L'identification va consister à examiner avec attention la composition de chaque entité du SF de Faulquemont, or il apparaît que seuls 2 ouvrages possèdent 3 blocs potentiellement assimilables aux sentinelles : le PO du Bambesch et le PO de Teting. Comme le terrain de ce dernier appartient toujours à l'armée et pour diverses raisons liées aux madits, il ne reste en fin de compte que :

Le petit ouvrage du Bambesch codé A35



Présentation :

Ouvrage d'infanterie à 3 blocs de combat.

Le PO du Bambesch était commandé par le capitaine Pastre, secondé par le lieutenant Trunkenwald.

L'effectif théorique de l'ouvrage était de 121 hommes.

L'ouvrage du Bambesch est un ouvrage fortifié de la ligne Maginot situé dans le secteur fortifié de Faulquemont, près de la commune de Bambiderstroff qui en est maintenant propriétaire. Le Bambesch est régulièrement ouvert aux visiteurs. En 1974, pour la première fois, un ouvrage de la ligne Maginot est ouvert au public

Position sur la ligne :

Le Bambesch et son voisin immédiat, le Kerfent (au nord) sont les sentinelles de la route nationale 3. À eux deux, ils protégeaient ce passage important sur le plateau de Zimming où on se proposait de stopper l'ennemi. Il est en liaison vers le sud avec le groupe des « casemates de Bambiderstroff » qui assure la continuité des feux avec le prochain ouvrage : l'Einseling. À noter que le bois du Bambesch était occupé par des unités d'intervalles, qui y ont construit des blockhaus et creusé des tranchées que l'on peut toujours observer de nos jours.

Armements et cuirassements :

Bloc 1 : 1 tourelle de mitrailleuses et 1 cloche GFM

Bloc 2 : 1 cloche GFM type A, 1 cloche lance-grenades, 1 chambre de tir d'infanterie à deux créneaux pour un JM/canon AC 47mm et un JM flquant vers la casemate nord de Bambiderstroff.

Bloc 3 : 2 cloches GFM type A, 1 chambre de tir d'infanterie pour un créneau JM/canon AC 47mm et un créneau de JM flquant vers le bloc 2 du Kerfent.

Historique :

Le 20 juin 1940, le Bambesch est attaqué sur ses arrières. L'ID 167, qui vient de traverser la Sarre, s'est déployée la veille derrière tout le secteur fortifié de Faulquemont. Voyant que l'ouvrage n'est plus couvert par les deux casemates de Bambiderstroff, sabotées quelques jours plus tôt, l'armée allemande décide de l'attaquer, d'autant plus que [le Bambesch est adossé à un bois](#), ce qui peut permettre à la division d'infanterie allemande d'approcher l'ouvrage à couvert. Un canon de 88mm est installé dans un angle mort et commence à tirer sur le bloc 2. Au bout d'une heure et demi, le bloc est percé. Craignant une asphyxie de l'équipage, le commandant de l'équipage décide de se rendre.

Les sentinelles sont les 3 blocs du PO du Bambesch.

Voici leurs positions dans la hiérarchie des fortifications de la ligne Maginot :

Ligne Maginot / RF de Metz / SF de Faulquemont / PO de Bambesch / 3 blocs.

Quelques photos des sentinelles :

Le Bloc 2, le plus au Sud donc la dernière sentinelle



Bloc 2 du petit ouvrage du Bambesch, ravagé par les combats du 20 juin 1940.

Le Bloc 1, à l'Est de la 1^{ère} sentinelle

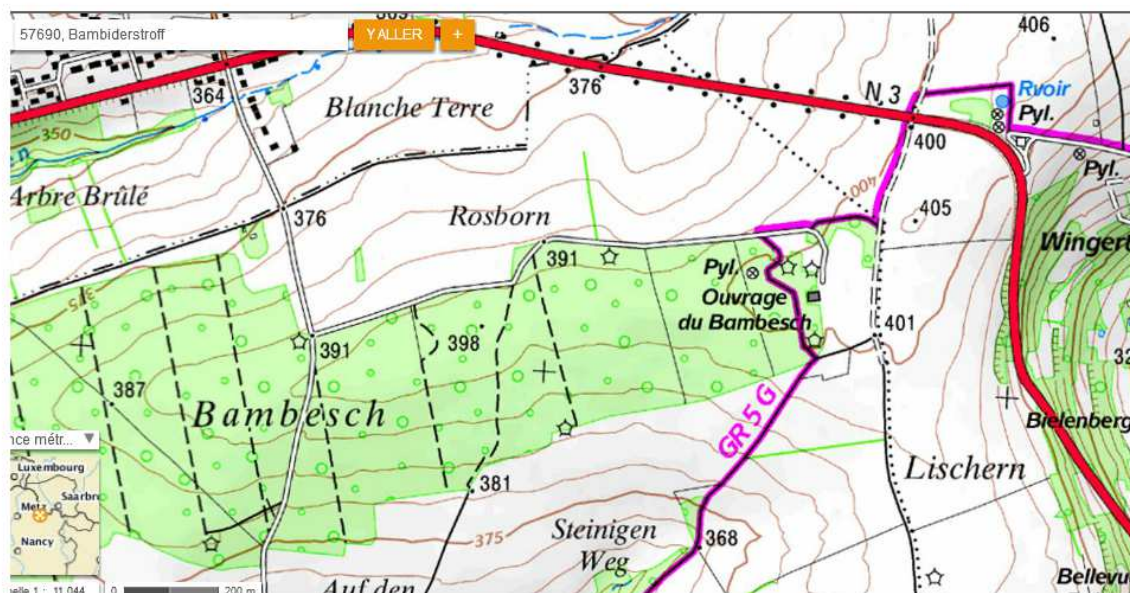


Aperçu général du bloc 1, équipé d'une cloche GFM et d'une tourelle de mitrailleuses.

Enfin le Bloc 3 ou la 1ere sentinelle



Plaque commémorative posée sur le bloc en 1986.



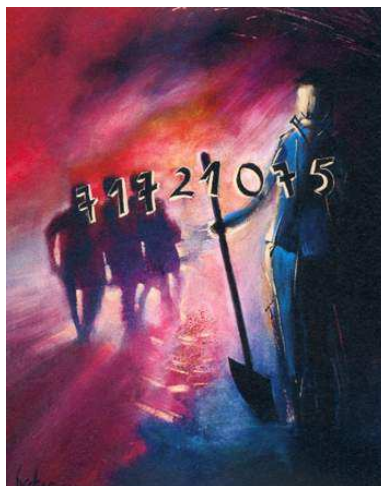
On a bien 3 symboles distincts sur la carte IGN 3513 O pour les sentinelles. Elles se trouvent au Nord de Bambiderstroff dans la forêt Bambesch.

La troisième étape de l'énigme consiste à passer en revue les 3 blocs. Logiquement on poursuit l'état des lieux des différentes entités fortifiées du SF de Faulquemont en commençant par le PO du Bambesch codé A35, le PO d'Einseling est codé A36 ... etc et

entre ces ouvrages se trouvent des casemates dites d'intervalles qui sont elles-mêmes codées C70, C71, C72, C73 ... etc, ce sont ces derniers nombres qui apparaissent en partie sur le visuel. **Le nombre 10 est évidemment lié à la lumière (Aube valant X) et prendra tout son sens dans l'énigme suivante.** Le passage en revue se limite à ce stade à constater que les sentinelles appartiennent à la Ligne Maginot.

Ligne bleue des Vosges à développer.

10.3 Visuel :



Les trois silhouettes symbolisent les sentinelles qui veillent sur la lumière c'est-à-dire la zone. Symboliquement, les sentinelles sont sur la carte 989 les 3 traits III (Troie = Troyes = III). L'homme à la pelle symbolise André Maginot, le père des sentinelles. Les branches derrière l'homme à la pelle symbolise la forêt du Bambesch où sont adossés les trois blocs. Les chiffres du visuel permettent de donner un cap à suivre à l'issue du passage en revue des sentinelles correspondant grosso-modo à l'inclinaison de la pelle : vers le Sud-Sud-Est, le long de la Ligne Maginot.

10.4 Indications supplémentaires :

- *15/12/1994 VSD* : « IMMOBILES ET FIDÈLES, TANGIBLES ET MASSIVES, SEMBLABLES ET DISSEMBLABLES, CE SONT LES SENTINELLES » : portrait-robot des sentinelles.

Immobiles car elles sont solidement ancrées dans le sol ; fidèles comme fidèle au poste (madit), expression à connotation militaire ; elles sont effectivement tangibles et massives car ce sont des entités ayant une structure en béton armé surdimensionnée et volumineuse ; elles sont de même type sans se ressembler exactement point pour point. L'agencement de cette IS laisse penser que les sentinelles sont trois comme les trois groupes d'adjectifs symbolisant les 3 blocs.

10.5 Clé de passage :

On poursuit le passage en revue le long de la Ligne Maginot vers la casemate C70.

11.1 Titre : LA TERRE S'OUVRE

La terre s'ouvre signifie qu'on est maintenant proche de l'exhumation. L'utilisation du verbe ouvre renvoie à l'énigme 530 pour boucler la chasse. Il existe aussi un troisième sens qui sera révélé à la fin de l'énigme

11.2 Texte :

*Entre eux, il n'y aurait que deux intervalles s'ils étaient alignés.
Mais ce serait là un jeu bien trop facile !
Maintenant que tu as dénoué tous les fils,
Le doute est le dernier supplice qui te sera infligé.
Car c'est la règle de cette partie cruelle :
Seul, tu dois trouver où porter ta pelle.
Montre ton respect pour Dame Nature,
Et, avant de t'éloigner, referme sa blessure.*

Max a reconnu qu'il s'agissait là d'une hypothèse absurde afin de nous mettre sur la voie : les « eux » ne sont pas alignés et il y a plus de deux intervalles. Le premier petit piège serait de croire que les eux sont les sentinelles. Mais on déduit facilement grâce au visuel de la 650 que les intervalles sont les casemates C70, C71 ... C75, et par conséquent que les eux sont les Petits Ouvrages A35, A36 et A37 entre lesquels se trouvent 3 casemates d'intervalles. Et on peut dire d'Eux qu'on les a rencontrés avant sous une certaine forme car les blocs qui les composent sont les sentinelles de la 650, c'est du moins le cas pour les 3 blocs de Petit Ouvrage du Bambesch A35.

Mais le vrai piège de cette énigme est de partir dans des déductions ou décryptages de type géographiques dès lors qu'on nous parle d'alignement. Ces trois ouvrages appartiennent bien sûr à la Ligne Maginot, il s'agit d'une astuce sémantique, mais ils ne sont pas, à proprement parlé, alignés sur le terrain. Les 3 "eux" sont donc :

A35 : PO du Bambesch

A36 : PO de Einseling

A37 : PO de Laudrefang

Le passage en revue des sentinelles se prolonge aussi dans cette énigme avec les chiffres 71721075 correspondant, du moins partiellement, aux casemates d'intervalles. En suivant la numérotation de la Ligne Maginot, du Nord au Sud, on a :

A35 - (C70) - C71 - C72 - A36 - (C73 - C74) - C75 - A37

Entre parenthèses les casemates non signalées sur le visuel de la 650 : par voie de conséquence le numéro 10 correspond au Petit Ouvrage d'Einseling A36. Ce sera le point central de l'énigme. Le nombre 10 renvoie aussi au département de l'Aube, la lumière et à sa première composante le chiffre romain : X. La seconde composante est le chiffre romain III, on a va l'utiliser plus loin sur la carte 989.

Les fils de la troisième ligne sont les solutions des énigmes antérieures, **mais les fils ont aussi une autre signification liée à la Méga-Astuce, on va le voir plus loin.**

Le piège fondamental est donc signalé par la 2^{ème} ligne et la 3^{ème} ligne nous donne implicitement la solution pour contourner cet écueil. On a une homophonie eux = E, signifiant ainsi que la Méga-Astuce vient à notre secours : il faut uniquement se focaliser sur les E et oublier les questions d'alignement théorique sur la Ligne Maginot. Ici l'astuce consiste à dénombrer les E par ligne et on constate alors une symétrie :

1^{er} vers : 10 E
 2^{ème} vers : 5 E
 3^{ème} vers : 5 E
 4^{ème} vers : 10 E
 5^{ème} vers : 9 E
 6^{ème} vers : 5 E
 7^{ème} vers : 5 E
 8^{ème} vers : 9 E

Ecrivons cette série afin de mettre en évidence la symétrie et poursuivons la liste : on a alors dénoué les fils avec un clin d'œil en 470 (définition du 7^{ème} item : *ce n'est qu'un nœud* => E). L'incitation à prolonger la suite peut s'expliquer par deux raisons liées l'une à l'autre : la logique intuitive 10, 9 ... on poursuit 8, 7, 6... et le fait que Max a signalé qu'on pouvait trouver la solution au bout de la 5^{ème} ou 6^{ème} lignes : effectivement on peut deviner la suite en ayant 10 5 5 10 9, mais c'est encore plus facile avec 10 5 5 10 9 5 !

10	5		5	10
9	5		5	9
8	5		5	8
7	5		5	7
6	5		5	6
5	5		5	5
4	5		5	4
3	5		5	3
2	5		5	2
1	5		5	1
0	5		5	0

Comme on l'a vu plus haut, le titre renvoie à l'énigme 530 via le verbe ouvre. Cette énigme s'était terminée avec une sensation que les deux dernières lignes impliquaient une utilisation ultérieure. Le moment est venu de s'en servir :

Pour trouver mon Tout, il suffit d'être Sage

Le but de cette énigme 520 étant d'obtenir la zone par tracés sur la première carte, le thème de la géométrie vient naturellement à l'esprit. Ce thème est aussi omniprésent en 500 où l'on a trouvé M GREC grâce aux éléments du visuel. Le mot Sage est là pour confirmer que Thalès, un des sept Sages grecs, nous sera utile via l'énigme 500.

La Vérité, en vérité, ne sera pas affaire de Devin

La Vérité est l'image de vérité par symétrie et une seule des deux est à retenir. Concrètement il s'agit du tracé de la zone en s'appuyant sur la séquence des E du texte.

~~Pas affaire de Devin : ici il s'agit d'une petite astuce phonétique, Devin se lit aussi Deux-Vingt soit quarante. Mettons ce nombre de côté, il sera utilisé en même temps que~~

~~Thalès pour le tracé de la zone. => non pas de calambour de ce style QR11 DU 1995-10-23 mais plutôt culture gén donc Devin / oracle de la Pithie / Delphe. Cherche le rapport 40 dans la 500.~~

Revenons au jeu interne à la 520. On peut établir un parallèle entre la disposition des 10 villes par rapport aux 3 barres III sur la carte 989 et les nombres de E du texte. En rouge les chiffres des villes suivant le codage de la 580 qui sont positionnées correctement entre les barres du III :

	10	5		5	10	
	9	5		5	9	
	8	5		5	8	
	7	5		5	7	
	6	5		5	6	
	5	5		5	5	
	4	5		5	4	
	3	5		5	3	
	2	5		5	2	
	1	5		5	1	
	0	5		5	0	

Le titre de l'énigme précédente nous avait dit que tout était révélé, ceci grâce au tracé sur la carte des 3 sentinelles symboliques III. Sachant que les sentinelles veillent, tout aussi symboliquement, la zone sur la carte, on comprend que la disposition des 10 villes par rapport à ces 3 traits permet d'obtenir la zone.

Donc le jeu interne consiste à ne retenir que les binômes de villes situés du même côté que le 10 (Einseling) : Forbach - Einseling ; Forbach - Issoire ; Forbach - Héricourt ; Forbach - Gérardmer ; Forbach - Forbach ; Forbach - Epernay ; Forbach - Bourges. A ce stade, on constate ce qui ressemble fortement à une anomalie ou à une faute : Forbach - Forbach, qui n'a aucun intérêt. On réparera cette faute le moment venu car c'est ce qui cause le doute de la 4^{ème} ligne. On garde la version simplifiée :

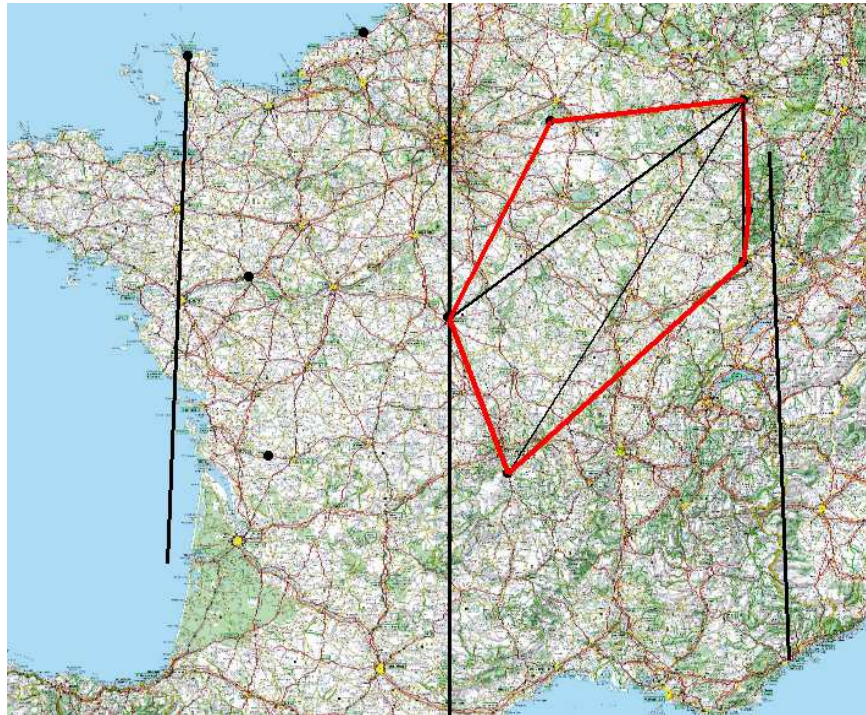
	5	10	
	5	8	
	5	7	
	5	6	
	5	5	
	5	4	
	5	1	

Le résultat est plus explicite en transformant les chiffres par leur ville correspondante suivant le code de la 580 et en ajoutant Einseling qui vaut 10 :

	Forbach - Einseling	
	Forbach - Issoire	
	Forbach - Héricourt	
	Forbach - Gérardmer	
	Forbach - Forbach	
	Forbach - Epernay	
	Forbach - Bourges	

Sur la carte 989, cela donne une sorte de toile d'araignée ou de trame de fils reliés entre eux par un seul nœud : Forbach. On est donc incité à fermer le contour extérieur de cette trame pour obtenir la forme de la zone (on relie les fils pour fermer la blessure de Dame Nature ?) :

Forbach - Gérardmer - Héricourt - Issoire - Bourges - Epernay - Forbach



L'obtention de ce polygone irrégulier d'une surface très importante nous fait comprendre qu'il ne s'agit là que de la forme de la zone. Mais l'énigme n'est pas terminée et comme la 5^{ème} ligne incite à une utilisation des résultats antérieurs, il est logique d'exploiter l'énigme 500 puisqu'elle est justement d'essence géométrique.

Le M GREC, obtenu grâce au visuel, donne Mu (à noter qu'on avait trouvé un autre Mu grâce au texte) : et ce Mu vaut 40. Cela signifie que chaque longueur de couples de villes est respectivement 40 fois plus grande que la distance réelle pour obtenir la zone. Dit autrement, il s'agit donc de faire un rapport d'échelle de 1/40 de ces couples de villes.

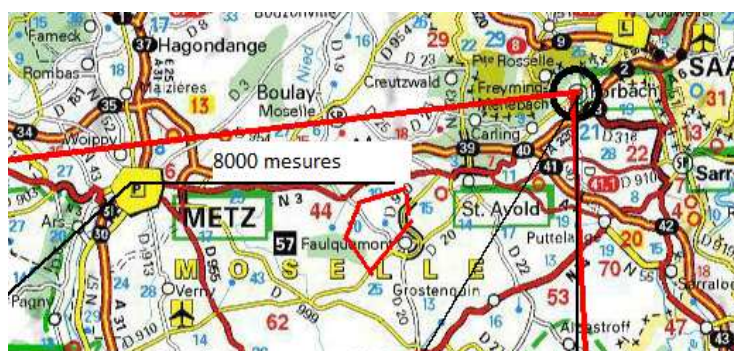
Une autre indication, moins directe, permet de cerner le procédé grâce aux deux dernières lignes de la 530 suggérant les 7 Sages grecs : on doit à Thalès la transformation par homothétie dérivée de son célèbre théorème. Chaque couple de villes subit donc une homothétie de 1/40 et de centre Forbach, car tous ces binômes de villes ont Forbach en commun. La forme de la « vraie » zone est strictement la même, il n'y a que son échelle qui varie. Plus fort encore : le rapport d'homothétie 40 est aussi le facteur d'échelle entre la carte au Méga 989 et la carte IGN ($40 = 1\,000\,000 / 25\,000$). Implication directe : on va pouvoir décalquer la forme de la zone sur la 989 pour la positionner sur la carte IGN !

Reste un problème : l'emplacement de cette zone. Le fait que l'homothétie ait pour centre Forbach, la zone couvre donc les environs de Forbach, alors qu'on s'attendrait plus logiquement à la voir couvrir les environs de Faulquemont. C'est ce qui cause notre doute. Pour lever ce doute il faut corriger la faute. Forbach - Forbach nous a mis la puce à l'oreille : il y a une faute à corriger et elle concerne Einseling :

Son nom a pour origine celui de la colline du Finselingberg sur laquelle il est construit. Au moment de sa projection par la CORF dans les années 1930, l'armée a utilisé d'anciennes cartes allemandes où les annotations en écriture gothique ont été mal interprétées : le F de Finseling s'est transformé en E.

Il ne s'agit donc pas de Forbach - Forbach mais de Forbach - Finseling, déduction trop rapide que 5 => F vaut forcément Forbach. Ceci est confirmé par la 1ère ligne de la liste Forbach - Einseling.

Après réduction par homothétie de centre Forbach, on translate alors cette zone selon le vecteur Forbach - Einseling (ou Finseling au choix), ce qui correspond au trait Forbach - extrémité des 8000 mesures, approximation tout à fait acceptable au niveau de la première carte.



Cette ultime énigme est particulière car elle a fait appel lors de sa résolution à toutes les énigmes précédentes comme le suggère *la règle de cette partie cruelle* :

530 : Sage renvoie à la géométrie avec Thalès (l'homothétie est dérivée de son théorème)

780 : suggestion 1^{ère} barre du III : le Méridien de Paris

470 : évocation des nœuds (=E) et de la Méga-Astuce fondée sur les E

580 : les 10 villes

600 : on va faire appel à des symétries (Janus)

500 : la géométrie et M GREC valant 40 (Mu) ; 1^{ère} barre du III (Paris)

420 : 2^{ème} barre du III : la flèche d'Apollon

560 : 3^{ème} barre du III : les aides de Neptune

650 : sentinelles (symbole du III sur la carte) veillent la zone

Il ne reste que les deux dernières lignes à expliquer.

Pris au premier degré, cette phrase donne un simple conseil écologique à appliquer après l'exhumation de la chouette mais au deuxième degré elle cache une clé pour décrypter la douzième énigme.

Durant le jeu, Max nous a fait parcourir la France dans les grandes largeurs, d'Est en Ouest et du Nord au Sud. On peut identifier ce terrain de jeu à Dame Nature, autrement nommée Mère Nature ou Mère Patrie.

Comment montrer notre respect à la Mère Patrie, de façon symbolique, autrement qu'en entonnant la Marseillaise ?

Toujours de façon métaphorique, la deuxième phrase fixe la limite à prendre en considération : refermer la blessure de Dame Nature fait référence au dernier vers du refrain : *qu'un sang impur abreuve nos sillons*.

De la Marseillaise, on ne retient uniquement que le 1^{er} couplet et le refrain, c'est d'ailleurs ce passage qui est le plus connu et généralement utilisé parmi les 7 couplets.

Enfin, l'avant dernière phrase donne également un indice pour trouver la clé dans la Marseillaise : on lit ENTREE en prenant les dernières lettres de chaque mot. C'est une incitation à lire l'acrostiche se trouvant dans le premier couplet :

La Marseillaise

Premier couplet

*Allons enfants de la **P**atrie,
Le jour de gloire est arrivé !
Contre nous de la tyrannie
L'étendard sanglant est levé, (bis)
Entendez-vous dans les campagnes
Mugir ces féroces soldats ?
Ils viennent jusque dans vos bras
Égorger vos fils, vos compagnes !*

Refrain :

*Aux armes, citoyens,
Formez vos bataillons,
Marchons, marchons !
Qu'un sang impur
Abreuve nos **sillons** !*

ALCLEMIE ou on corrigeant un peu l'ordre LA CLE MI E.

Précieux indice puisqu'il s'agit d'une aide pour la 12^e énigme. On trouve une fois de plus E, cette fois associé à la note Mi : on aura donc un code tout fait car déjà utilisé dans la 580, celui de la correspondance entre notations musicales française et anglo-saxonne.

DO=C ; Ré=D ; Mi=E ; Fa=F ; Sol=G ; La=A ; Si=B

11.3 Visuel :



Le visuel est symbolique, comme souvent dans ce jeu. Il représente le PO d'Einseling qui est en quelque sorte le point d'Ouverture dans la zone. Les herbes enchevêtrées représentent les traits du jeu interne au début de la 520 qui ne convergent pas encore en un point unique et on les retrouve tout aussi symboliquement dans le texte « ... où porter ta pelle » qui équivaut à « ... où portée [musicale] t'appelle » renvoyant au visuel de la 500. Dans cette dernière, les herbes cachent la portée. Les lignes de la portée convergent vers un lieu caché derrière les herbes, tout comme les traits reliant les couples de villes une fois le jeu compris, convergent vers Einseling. Sur le terrain, le PO d'Einseling est effectivement entouré d'herbes.

Enfin, une fois de plus la lumière du visuel nous met sur la piste de la Méga Astuce pour obtenir Einseling - Finseling.

11.4 Indications supplémentaires :

- « IL N'Y A QU'UNE SEULE VERITÉ, ET IL FAUT LA TROUVER. MAIS LE CHEMIN EST PARFOIS TORTUEUX ET SEMÉ D'EMBUCHES. À QUI LA FAUTE ? PAS À MOI !... JE RÉPÈTE : PAS À MOI ! » :
En se fiant toujours à la Méga-Astuce, le chemin implique la présence de **E** comme dans Embûch**Es**. Il y a une faute à corriger : il s'agit de l'erreur de transcription ayant transformé le PO de la colline de Finseling en PO d'Einseling : **F** => **E**.
Intéressant de constater aussi que la « réparation » concerne les initiales : Embûche => Faute et Einseling => Finseling : Max n'a pas utilisé ces mots par hasard !
- 30/01/94, Journal du Dimanche : « il n'y a pas 36 Ouvertures, il n'y en a qu'une dans le livre ! » : l'Ouverture, soit Bourges, est unique et le restera tout au long du jeu. Référence au PO A36 d'Einseling de la 520 par bouclage des énigmes extrêmes 530-520. Einseling peut être assimilé en quelque sorte à l'Ouverture de la zone.

11.4 Clé de passage :

Pas de clé de passage.

SUPERSOLUTION

L'idée ou le truc pour trouver les reliquats est directement induit par la fin de la 520 : **les reliquats sont les fautes réparées** rencontrées tout le long du jeu.

Donc le premier reliquat et par conséquent le plus important est FINSELING car il donne le truc pour l'extraction.